Advanced Dungeons & Dragons
2nd Edition
Monstrous Compendium
Greyhawk
MC5 другими словами
Содержание

Aspis
Beastman
Beetle:
Death Watch
Slicer
Bonesnapper
Booka
Brownie, Buckawn
Brownie, Quickling
Crypt Thing
Crystalmist
Dragons, General Info
Dragon, Cloud
Dragon, Greyhawk
Dragon, Mist
Dragon, Shadow
Dragonfly, Giant
Dragonnel
Elf, Grugach
Elf, Valley
Giant-kin, Voadkyn
Giant-kin, Spriggan
Grell
Gremlin:
Gremlin
Fremlin
Galltrit
Grippli
Grung
Hobgoblin, Norker
Hook Horror
Horgar
Hound, Yeth
Iguana, Giant
Ingundi
Kech
Kyuss, Son of
Mist, Vampiric
Mite:
Mite
Snyad (Pestie)
Necrophidius
Needleman

Plant, Carnivorous:
Cactus, Vampire
Kampfult
Polyp, Giant
Rat:
Camprat
Vapor Rat
Raven (Crow):
Ordinary
Huge
Giant
Scarecrow
Shadow, Slow
Skulk
Snail:
Flail
Sea
Sprite:
Atomie
Grig
Sea
Taer
Tentamort
Turtle:
Sea, Giant
Snapping, Giant
Tyrg
Wolf, Mist
Wraith:
Swordwraith
Soul Beckoner
Zombie, Sea
Zygom

Аспис (Aspis)

	Трутень	**Личинка**	**Корова**
CLIMATE/TERRAIN:	Любой/Под землей		
FREQUENCY:	Редкий	Редкий	Очень редкий
ORGANIZATION:	Муравейник	Муравейник	Муравейник
ACTIVITY CYCLE:	Любой	Любой	Любой
DIET:	Всеядный	Всеядный	Всеядный
INTELLIGENCE:	Очень (11-12)	Нет (0)	Низкий (5-7)
TREASURE:	F	Нет	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный	Нейтральный	Нейтральный
NO. APPEARING:	2d10	6d10	1
ARMOR CLASS:	3 (2)	6	7
MOVEMENT:	15	1, Sw 6	3
HIT DICE:	6	2-5	10
THACO:	15	2 HD: 19 3-4 HD: 17 5 HD: 15	11
NO. OF ATTACKS:	2	1	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d4 или оружием	1d6+1	3d6
SPECIAL ATTACKS:	Нет	Нет	Нет
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже	См. ниже	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет	Нет
SIZE:	M (длина 6')	S (длина 1,5’-3’)	H (длина 15’)
MORALE:	Элита (13-14)	2-3 HD: Стойкий (11-12) 4-5 HD: Элита (13-14)	Элита (13-14)
LEVEL/XP VALUE:	650	2 HD: 65 3 HD: 120 4 HD: 175 5 HD: 270	2,000

Асписы – это раса инсектоидов, обитающих в подземных гнездах неглубоко под поверхностью. Большинство столкновений с этими уникальными существами составляют столкновения со взрослыми самцами-трутнями – ничего не известно о контактах с личинками или коровами, даже о том о том, чтобы их кто-то видел.

Трутни асписов во многом похожи на гигантских долгоносиков. У них прочные хитиновые тела серого или не совсем белого цвета, обеспечивающие превосходную защиту. На голове у них два фасетчатых глаза, пара коротких толстых антенн и длинный хоботок. У трутней шесть ножек, оканчивающихся набором из пяти крохотных когтей-манипуляторов каждая.

Асписы не говорят, так, как это делают гуманоидные расы, хотя где-то процентов пять из них сумели овладеть грубой формой всеобщего языка. Между собой они не пользуются устным либо письменным языком – они общаются посредством уникального языка запахов. Человеческая система восприятия в целом неспособна различить слабые изменения запаха, используемые асписами для общения.

Сражение: Почти со всеми боевыми ситуациями разбираются трутни, отвечающие за оборону гнезда и защиту личинок. Воины-асписы, бьющиеся за свою корову, никогда не делают проверок морали и бьются насмерть при любом соотношении сил.

Когда трутень-аспис вступает в бой, он встает на две задние лапки, освобождая остальные четыре конечности для двух оружий и двух щитов. Когда аспис делает это, его защита улучшается до АС 2.

Наиболее распространенное оружие, которым бьются асписы, это короткие мечи и ручные топоры. Хотя строение тела не позволяет им применять луки, известно, что асписы использовали необычные формы легких арбалетов в стрелковом бою, и иногда встречаются асписы с метательными копьями и прочим метательным оружием.

Аспис – существо на редкость прочное, невосприимчивое к атакам, использующим холод или электричество. Вдобавок, основанные на огне атаки причиняют аспису только половину повреждений.

Защищая свои гнезда, трутни-асписы устанавливают многочисленные ловушки во всех местах, откуда они вынуждены отступить. Даже если застать их врасплох, части улья, окружающие помещение коровы и комнаты личинок, всегда будут оснащены ловушками – предосторожность от незваных гостей. Как правило, ловушки асписов включают камнепады, ямы и прочие грубые устройства. Утонченные ловушки, вроде отравленных игл, в логовах асписов не встречаются.

Ареал/Общество: Трутни асписов лишены чувства индивидуальности, у них нет даже имен или личности. Они всего лишь шестерни той машины, которую представляет улей. Несмотря на высокий интеллект, они не предпримут никаких самостоятельных действий до тех пор, пока в состоянии получать инструкции от коровы.

Гнездо асписов – это набор подземных помещений, соединенных низкими туннелями, проложенными в мягком камне или грунте. В логове или гнезде всегда есть от одной до трех комнат для яиц и до шести личиночных инкубаторов, в каждом из которых обитает 1d10 личинок. Для прокорма улья также имеется от двух до четырех амбаров.

В центре каждого логова асписов расположено огромное помещение, в котором живет корова. Стены и пол этой комнаты покрыты густой белой жидкостью – мощной кислотой, проедающей металл или дерево за один раунд. Если она попадет на живую плоть, то будет причинять каждый раунд 1d8 повреждений, пока ее не смоют. Как и следовало ожидать, все асписы к этой жидкости невосприимчивы.

Знания асписов о запахах, мускусе и ароматах почти всеобъемлюще. Они способны вывести формулу и изготовить смесь, симулирующую практически любой запах – эти составы они используют для самых разных целей. Например, предпринявший действия против окрестного улья асписов город может обнаружить, что его стены щедро политы клейкой, желтой жидкостью с запахом хлора. Представьте себе удивление стражников, когда они выяснят, что вещество не только привлекает гигантских крыс и аналогичных грызунов, но еще и приводит их в дикую ярость. Подобные образчики мстительности асписов не очень распространены, но их достаточно, чтобы заставить задуматься того, кто собирается обидеть асписов.

Экология: Благодаря свирепости, с которой трутни-асписы защищают свое гнездо и корову, у этой расы почти нет естественных врагов. Как правило, они предпочитают заниматься своими делами, если это возможно. Большинство столкновений с асписами происходит, когда трудные времена вынуждают колонию устраивать набеги на окрестные поселения людей ради еды и прочих припасов.

Вырабатываемая коровой кислота пользуется у алхимиков высоким спросом. Кроме очевидного применения в качестве разъедающего агента, она важна для приготовления волшебных чернил и зелий, касающихся кислот и разъедания.

Асписы по-настоящему всеядны и едят практически все. Их пищеварительная система весьма эффективна, и они могут извлечь питательные вещества практически из любой органики.

Асписы могут одомашнивать прочие виды гигантских насекомых при помощи химических сигналов и запахов. Самые распространенные существа, которых они берут в сторожа, это гигантские муравьи. В среднем логове асписов будет 1d10 таких муравьев, а

при случае (10%) их будет вдесятеро больше. Доподлинно не известно, могут ли асписы брать под контроль полуразумные инсектоидные расы (вроде пещерных рыболовов или гигантских шмелей), но имеющиеся знания говорят против этого.

Личинка

Все асписы начинают свои жизнь личинками. В этом состоянии они напоминают гигантских червей или гусениц белого или бледно-розового цвета. Их мягкую шкуру легко рассечь мечом или аналогичным режущим оружием. Личинки асписов слепы и глухи, но чуют потенциальную пищу с помощью вибраций в почве и запахов в воздухе. Атаковать личинки асписов могут только пастью.

У этих личинок невероятный аппетит – они постоянно жрут. Как правило, их содержат только в личиночных помещениях гнезда, которые выглядят ничем иным, как обширными выгребными ямами. Туда выбрасываются объедки и прочие отходы, образуя своеобразный суп, в котором плавают и едят личинки. Вонища в личиночных помещениях столь сильна, что вошедший туда неаспис должен сделать спас-бросок от яда, иначе ему станет очень нехорошо, пока его избавят от вони.

Коровы

Очень-очень редко трутни гнезда выбирают личинку и отделяют ее от собратьев. Благодаря особой диете и тщательному уходу эта личинка вырастает не трутня, а в корову.

Коровы трутней выглядят как огромные личинки, достигая 15 футов в длину после полного взросления. Они выделяют опасное едкое вещество, покрывающее их тела и приклеивающееся к стенам и полу их помещений. Несмотря на медлительность и отсутствие проворства, огромный размер делает укус коровы очень опасным.

Зверолюд (Beastman)

CLIMATE/TERRAIN:	Тропики и субтропики/Леса
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Племя
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)
TREASURE:	K, Q
ALIGNMENT:	Нейтральный (добрый)
NO. APPEARING:	2d6
ARMOR CLASS:	8
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	2
THACO:	19
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	Оружием (обычно 1d8)
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Камуфляж
MAGIC RESISTANCE:	80%
SIZE:	M (рост 5’)
MORALE:	Стойкий (11-12)
LEVEL/XP VALUE:	270

Зверолюды напоминают худощавых коротышек-людей, если не считать тонкого слоя темно-зеленого или оливкового меха, покрывающего их тела. Под ним находится подшерсток из грубого черного меха. Когда зверолюд двигается, его тело инстинктивно вздыбливает некоторые участки черного меха, подобно меху на спине напуганного кота. Таким образом зверолюд создает узор из полос или пятен, позволяющий ему сливаться с красками и тенями окружающего леса. По причине этой уникальной способности зверолюды редко носят одежду или какие-либо украшения.

Язык зверолюдов очень замысловат, включая разговорные элементы, жесты руками и телом, и изменения в меховых узорах говорящего. Хотя прочие расы и могут выучить разговорную и жестовую части языка, они не могут воспроизвести смену окраски. Поэтому чужаки могут говорить только простейшими фразами.

Сражение: Необычная способность зверолюда к камуфляжу в лесу делает его опасным охотником или противником. Когда он хочет остаться незамеченным, то может укрыться в тенях с вероятностью успеха 90%. Эта способность срабатывает только в местах, где темно-зеленая и черная окраска зверолюда сливаются с листвой. Когда он нападает на противника, не знающего о его присутствии, противник получает штраф к броску ошеломления -6.

Хотя зверолюды как правило стараются избегать боя (или даже контакта) с чужаками, они, само собой, будут защищать себя и свои племена. Когда они вступают в бой, их способность к камуфляжу и природная сопротивляемость магии делает их опасными противниками. В бою зверолюды сражаются различными копьями, каменными топорами или ножами, бола и духовыми трубками. Они изготавливают специальный токсин для дротиков своих духовых трубок – слабая форма яда класса F (проваливший спас-бросок от яда умирает через 2d4 раунда). Хотя он не менее смертелен, чем любой другой яд класса F, все спас-броски от него получают премию +4.

Иногда зверолюды не убивают своих противников, а берут их в плен. В таких случаях сверху сбрасываются большие утяжеленные сети, сплетенные из лоз и ползунов. Пойманных такой сетью пленников часто обирают до нитки, а потом отпускают далеко от

племени. Если же, однако, их воспримут как угрозу даже после конфискации всего имущества, их безболезненно умертвят.

Ареал/Общество: Каждое племя зверолюдов насчитывает от 40 до 60 особей, хотя большинство столкновений происходят с охотничьими партиями из 1d6+4 особей. Каждое племя возглавляется вождем, которого не выбирают, и не назначают – он просто принимает на себя лидерство, когда необходимо. Племенные вожди могут быть каждый день другие, поскольку и ситуации бывают разные. Например, если племя воюет, вождем будет лучший из воинов. В тех случаях, когда для решения задачи подходят больше одного кандидата, вождя определяют при помощи состязаний. Быть вождем племени вовсе не считается честью, это просто обязанность, которая время от времени возлагается на многих из членов племени. Аналогично, нет никакого стыда в том, чтобы ни разу не быть вождем, или проиграть состязание за место вождя.

Культура зверолюдов не дискриминирует ни один из полов. Единственное исключение из правил беременные женщины, с которыми, из-за их важности для будущего племени, обращаются с почтением и освобождают от всей тяжелой работы. Молодежь воспитывается всей общиной. Десять процентов от любого племени составляет молодежь (10%-80% взрослые).

Зверолюды живут в домах, сплетенных из живых ветвей на верхушках деревьев. Каждое такое убежище дает кров 1d4+2 взрослым разных полов, живущих в групповом браке. В добавок, в доме могут быть еще один-два ребенка.

Зверолюды не верят в магию, привидений, духов или сверхъестественное. Если чего-то нельзя увидеть, услышать или потрогать, значит этого не существует. Многие считают, что причина подобных взглядов во врожденной устойчивости к магии зверолюдов. С другой стороны, есть и те, кто считает, что верно обратное – неверие в сверхъестественное дарует зверолюдам невосприимчивость к заклинаниям.

Экология: Зверолюды умелые охотники, хорошо приспособленные к выживанию в своих лесах. Только самые хитрые и могучие существа охотятся на зверолюдов. Хотя они всеядны и собирают в пищу фрукты и орехи, они не ведут ничего похожего на сельское хозяйство.

У зверолюдов нет почти ничего из того, что прочими культурами считалось бы стоящим обмена. Поскольку их культура самодостаточная, у них нет ни необходимости, ни желания во внешней торговле.

Жук (Beetle)

SPECIES:	**Страж смерти**	**Шинковальщик**
CLIMATE/TERRAIN:	Умеренный/Леса	Умеренный/Леса
FREQUENCY:	Очень редкий	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой	Любой
DIET:	Хищник	Хищник
INTELLIGENCE:	Животный (1)	Нет (0)
TREASURE:	Нет	Особое
ALIGNMENT:	Нейтральный	Нейтральный
NO. APPEARING:	1	1d3
ARMOR CLASS:	3	3
MOVEMENT:	12	6
HIT DICE:	9	6
THACO:	11	15
NO. OF ATTACKS:	1	1
DAMAGE/ATTACKS:	3d4	2d8
SPECIAL ATTACKS:	Смертельные вибрации	Расчленяет
SPECIAL DEFENSES:	Камуфляж	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет
SIZE:	M (длина 5’)	S (длина 3’)
MORALE:	Элита (13-14)	Элита (13-14)
LEVEL/XP VALUE:	2,000	650

Страж смерти (Death Watch)

Жуки-стражи смерти черные, как антрацит, кроме единственного белого пятна (на спинках их панцирей), напоминающего человеческий череп.

Сражение: Ужасных жуков-стражей смерти боятся сильнее любых других гигантских жуков по двум причинам. Первая, самая скромная из их сил, это их хитрая способность к маскировке. Когда страж смерти находит место для охоты, он собирает предметы из окрестностей (в основном землю, упавшие ветки и т.д.). Раздобыв все необходимое, он использует природную разновидность цемента, получаемого из его слюны и грунта, чтобы прикрепить найденное к своей спине. В результате жук становится хорошо закамуфлированным и может лежать в засаде часами, пока добыча не окажется возле него. Когда страж смерти нападет, его противники получают штраф -2 к броскам ошеломления.

Однако гораздо опаснее способности стража смерти заставать противника врасплох его «трещотка смерти» (смертельные звуковые колебания). Когда он вступает в бой, то очень быстро вибрирует своими надкрыльями, производя необычные щелкающие звуки, напоминающие гонг. Очень маловероятно (всего 10%), что жертвы смогут обнаружить жука только по этому звуку. На близких расстояниях этот звук очень разрушителен. Раунд спустя после того, как жук начнет трещать, все в радиусе 30 футов от него должны сделать успешный спас-бросок от магии смерти, иначе умрут на месте. При успешном же спас-броске жертва получает 5d4 повреждений, плюс к ним боли в мышцах и покалывание в конечностях, длящиеся несколько часов после битвы.

Трещотка смерти очень утомительна для жука, ему требуется отдохнуть 1d4+1 часа, прежде чем он сможет снова производить ужасный шум.

Ареал/Общество: Стражи смерти – существа одиночные, они обитают в умеренных лесах мира. Мокрые местности им не особо по нраву, но при случае можно их встретить и там.

Жук-страж смерти ведет кочевой образ жизни. Он остается на одном месте достаточно долго для охоты, потом снова отправляется в путь. Фактически, он покидает выбранное для охоты место после 4d4 часов, если не будет никаких признаков добычи.

Экология: В то время как прочие жуки играют многочисленные роли в экосистеме, жук-страж смерти это перво-наперво могучий охотник. Он занимает высокое положение в пищевой цепочке, очень немногие животные или монстры могут вступить с ним в бой хоть с какой-то надеждой на победу.

Крылья стража смерти очень высоко ценятся искусными доспешниками, которые могут изготовить из них весьма прочные щиты. Если дать опытному доспешнику оба крыла стража смерти, он может изготовить эквивалент *ростового щита+1* (хотя в действительности он не зачарован).

Шинковальщик (Slicer)

Жуки-шинковальщики это дальние родичи жуков-стражей смерти. В ходе эволюции они полностью утратили свои крылья и сейчас весьма похожи на шестиногих сороконожек. Их тела развили усиленный экзоскелет, дающий более чем адекватную защиту в бою. Во многих отношениях жук-шинковальщик сильно похож на жука-оленя (см. том 1 «Собрания монструозностей»). Как правило, они черного или очень темного серого цвета.

Могучие мускулы и острые края делают мандибулы шинковальщика очень опасными. В бою естественный бросок атаки 19 или 20 означает, что шинковальщик отчекрыжил противнику конечность.

Если бой, который ведет шинковлаьщик, складывается не в его пользу, жук схватит все отсеченные им конечности и поспешит прочь, надеясь ускользнуть от нападающих.

Костецап (Bonesnapper)

CLIMATE/TERRAIN:	Тропические или субтропические леса и болота
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Нет (0)
TREASURE:	C
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1-3
ARMOR CLASS:	4
MOVEMENT:	6
HIT DICE:	4
THACO:	17
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACKS:	1d8/1d4
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (рост 5’)
MORALE:	Особая
LEVEL/XP VALUE:	120

Ужасный костецап – это внушающая страх тварь, произошедшая от гигантских хищных ящериц, скитавшихся по планете много тысяч лет назад. Славящийся дикой агрессивностью, чувством территории и невероятной тупостью, костецап – тварь опасная.

Взрослые костецапы достигают в среднем пяти футов роста. Могут весить до 500 фунтов. Прочная шкура лишена чешуи, но очень толстая и крепкая, служит великолепной защитой от всех видов физических атак. Как правило, костецапы темно-зеленого или оливкового цвета, позволяющего им сливаться с лесной средой обитания.

Сражение: Как было сказано, костецап – противник не из умных. В бою он бежит по прямой к ближайшему противнику, часто издавая на бегу громкий рев. Если его атаковать с другой стороны, костецап развернется и побежит к новому врагу.

Основная форма атаки костецапа – укус могучими челюстями с зазубренными зубами. Хотя зубы не особо острые, челюстные мышцы достаточно сильны, чтобы причинять каждым укусом 1d8 повреждений (и еще можно махнуть хвостом, стукнув этого же противника на 1d4 повреждений).

Костецапы всегда бьются насмерть, потому что они недостаточно сообразительны, чтобы понять, когда следует убегать. Из-за потрясающей тупости костецапов легко одурачить или поймать почти без риска, или с очень малым риском для охотника.

Ареал/Обитание: Молодые костецапы, самки и самки, существа одиночные. Они странствуют в глуши, ведя кочевое существование и охотясь, когда можно. Однако, когда они становятся старше, они в конце концов прекращают бродяжничать и ищут партнера.

Когда костецап находит партнера, они вдвоем поселяются в большой пещере или подобном логове и начинают новую жизнь вместе. Переставшие бродяжничать костецапы становятся очень территориальными, преследуя и убивая всех крупных хищников, живущих возле их логова.

Весной каждого года самка делает гнездо. Для начала она выкапывает яму диаметром один фут и глубиной шесть дюймов. После этого она обкладывает яму соломой или травой и откладывает в нее яйцо. Яйцо высиживается месяц, после чего проклевывается маленький костецап. Первый месяц своей жизни детеныш проводит в логове с матерью, пока самец охотится для семьи. Однако на втором месяце молодой

костецап присоединяется к родителям в семейных поисках добычи. Так продолжается около года, после чего наполовину взрослый костецап покидает родителей. К своему третьему дню рождения детеныш-костецап достигает полного размера.

Логово костецапной пары всегда подземное. Из-за привычки всегда затаскивать тела жертв в логово, прежде чем сожрать их, пещера всегда полна костей. Своим названием костецапы обязаны привычке раскалывать кости жертвы, чтобы добраться до костного мозга. Хотя костецапы периодически вытаскивают предметы типа доспехов или рюкзаков из пещеры и оставляют их валяться возле входа, они никогда и не пытаются убрать кости.

Экология: Костецапы – опасные охотники, несмотря на низкий интеллект. А посему им свойственно быть доминирующим хищником на своей территории. Бродячих костецапов все знакомые с ними существа обходят десятой дорогой.

Так как они не слишком далеко ушли от своих предков динозавров, заклинания, требующие глаза динозавра, обычно могут накладываться и с глазом костецапа. А поскольку найти и убить костецапа проще, чем большинство крупных хищных динозавров, такая замена довольно распространена.

Люди-ящерицы находят мясо костецапов довольно вкусным и часто на них охотятся. Однако большинство прочих рас считают шкуру костецапов слишком прочной, чтобы быть приятной. Следует отметить, что во многих культурах людей-ящериц охотник должен найти и убить костецапа в одиночку, чтобы пройти обряд взросления. Хотя костецап неизмеримо сильнее среднего охотника из людей-ящериц, ограниченный интеллект хищника делает бой вполне честным.

Бука (Booka)

CLIMATE/TERRAIN:	От умеренного до субарктического/Населенные регионы
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Семья
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Очень (11-12)
TREASURE:	J
ALIGNMENT:	Нейтральный (хаотично-добрый)
NO. APPEARING:	1d4
ARMOR CLASS:	7
MOVEMENT:	12, Fl 18 (A)
HIT DICE:	1/2
THACO:	20
NO. OF ATTACKS:	Нет
DAMAGE/ATTACKS:	Нет
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Невидимость
MAGIC RESISTANCE:	10%
SIZE:	T (рост 1’)
MORALE:	Средняя (8-10)
LEVEL/XP VALUE:	35

Буки – это очаровательные родственники пикси, спрайтов и фей. Как и большинство волшебного народца, они проводят свое время не слишком отличным от брауни образом, хотя отдают предпочтение чердакам и пещерам в качестве жилых помещений.

Буки в среднем от 10 до 14 дюймов ростом, но редкие представители этой расы достигают 15 или даже 16 дюймов. У них худощавые гуманоидные тела с более-менее человеческими лицами. Они примечательны длинными заостренными носами и широкими ушами, что делает их внешность слегка простецкой по стандартам большинства людей. Крылья у них тонкие и хрупкие, с яркой расцветкой как у бабочек.

У бук есть свой собственный язык, подобный языкам прочих рас фей. Где-то половина из них может говорить на эльфийском, а каждый четвертый способен общаться на всеобщем языке людей. Совсем не редкость встретить в данной местности хотя бы одного буку, также знакомого с воровской феней.

Сражение: Буки, по большому счету, одна из наиболее миролюбивых из известных людям рас. Они сделают все возможное, чтобы избежать сражения, поскольку в бою они полностью беспомощны.

И хотя буки действительно могут очень больно кусаться, никакого значительного вреда их укус не наносит. В худшем случае жертва буки отделается вздувшимся рубцом и незначительной потерей крови. В целом же укус буки примерно столь же опасен, как и порез бумагой.

Буки способны по желанию становится невидимыми. Эта сила настолько присуща им, что они могут применять ее в любой момент, даже когда заняты чем-то еще. Они применяют эту способность, чтобы избегать врагов или нападающих.

Если буку разъярят действия другого существа, он может предпринять шаги, чтобы ранить или даже убить обидчика. В таких случаях в ход идут очень изощренные и хитрые ловушки.

Ареал/Общество: Буки устраивают свои жилища в каждом регионе глобуса, где живут люди. Как правило, им нравится деревенское окружение, особенно крестьянские общины, в теплом климате. Семья бук выбирает крестьянскую семью, соответствующую

их преимущественно добрым натурам, и поселяется в их доме. В теплых регионах их можно повстречать в любой части дома, в то время как в холодном климате буки будут обитать возле камина, печи или иного источника тепла.

Яркими солнечными днями буки проводят время в поисках диких цветов и радостях деревенской жизни. По утрам, когда все в доме тихо, и погода хорошая, они часто подметают пыль в доме, где живут, в качестве платы за проживание. Если бук потревожить во время их работы, или если обнаружить их гнездо, они быстро покинут дом в поисках более тихого места для житья.

Если буку поймать или каким-то образом причинить ему вред, его товарищи примут шаги, чтобы отомстить за оскорбление. Обычно сюда входят шуточки и ловушки, устраиваемые вокруг дома обидчика, степень жестокости которых зависит от степени вреда, причиненного буке. Если оскорбление невелико, бук можно умилостивить, предложив им щедрое подношение в золоте, серебре, украшениях или магии, помещенное в месте, где часто бывают буки. Если ранение было серьезным или даже фатальным для буки, любые взятки останутся без внимания, а ловушки будут смертельными и довольно изобретательными. Именно поэтому многие наемные убийцы используют термин «укус буки», когда кто-либо подлежит ликвидации при помощи особо хитрой ловушки.

Экология: Из-за своей неспособности участвовать в прямом бою, буки могут считаться легкой добычей для более крупных существ. Однако их природная способность становиться невидимыми спасает их от большинства нападающих. Вдобавок, разумные существа знают, что гнев семьи бук делают охоту на них весьма опасным предприятием.

Хотя этот компонент не особо распространен, но добровольно отданная букой прядь его волос может применяться в создании волшебных чернил для свитков, имеющих дело с невидимостью или ее обнаружением.

Букан (Brownie, Buckawn)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренный/Леса
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Клан
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	От среднего до очень (8-12)
TREASURE:	X
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	5-20
ARMOR CLASS:	3
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	1-1
THACO:	20
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	Оружием
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	10%
SIZE:	T (рост 2’)
MORALE:	Стойкий (11-12)
LEVEL/XP VALUE:	420

Буканы похожи на более распространенных брауни, только хитрее и не столь дружелюбны. В отличие от своих более известных сородичей, они не доверяют всем прочим расам и избегают контактов с ними. Если их к тому вынудить или как-то побеспокоить, буканы без малейших угрызений совести отделаются от досаждающей партии раз и навсегда.

Внешне они во многом похожи на обычных брауни, но, как правило, с более темной кожей и более светлыми волосами. В одежде предпочитают рыжий и зеленый цвета, позволяющие им сливаться с местностью, в которой они обитают.

Брауни и буканы говорят на одном языке, хотя каждая раса считает, что другая говорит с ужасным акцентом. Большинство буканов также могут говорить на одном-двух языках лесных существ типа пикси, спрайтов, нимф или сатиров.

Сражение: Несмотря на их малые размеры, из буканов получаются очень опасные противники. Предпосылками для этого служат их огромная ловкость и природные магические способности.

Буканы очень проворные существа, в бою по ним трудно попасть из-за огромной ловкости. Это не только дает им низкий AC, но еще и позволяет скрываться в тенях и бесшумно двигаться с базовой вероятностью на успех 80% в обоих умениях.

У буканов очень острые чувства. Их слух гораздо тоньше, чем у большинства людей, и они знают каждый звук в окружающем лесу, поэтому необычные звуки быстро привлекают внимание. В действительности их слух настолько остер, что любой, кто пытается бесшумно двигаться возле букана, получает штраф -50%. Аналогично, у них очень развито обоняние – незнакомые запахи они могут учуять не хуже охотничьей собаки.

И хотя все прочие чувства буканов остры, их зрение воистину потрясающе. Зрение буканов простирается в инфракрасную часть спектра, наделяя их превосходным видением в темных местах. Далее, они могут сразу же обнаружить невидимое существо без малейших усилий со своей стороны. Все это в сумме делает невозможным застать букана врасплох в глуши.

Для самообороны буканы способны применять широкий арсенал магических сил. Один раз в каждом раунде они могут призывать одну из следующих сил: «фальшивый звук», «изменить себя», «танцующие огоньки» или стать невидимым. Кроме этого, они по одному разу в день могут применять следующие заклинания: «опутывание», «пройти без следов», «призыв насекомых» или «подножка». Во всех случаях, чтобы запустить эти силы, достаточно просто подумать, не требуются ничего такого, что называется «колдовством». Силы вступают в действие сразу же и могут применяться в то время, пока букан занят чем-то другим. Все заклинания буканов действуют, как у заклинателя 6-го уровня.

В бою буканы предпочитают ножи и дротики. Они не замедлят нанести на свое оружие яд или иные вещества, если речь идет об особо ненавистных противниках. Яды буканов – одни из самых мощных из известных людям, все спас-броски от них получают штраф -4.

Ареал/Общество: Буканы народ нелюдимый. Лишь в очень редких случаях у клана буканов могут возникнуть какие-нибудь дела с другими существами. Более того, подобное же отношения проявляется и к буканам из других кланов. Хотя буканов-чужаков не станут сразу же атаковать или отгонять, к ним относятся с чрезвычайной настороженностью, пока не выяснят, чего те хотят и на что способны.

Клан буканов живет в одном доме, вырезанном в недрах большого дерева. Чаще всего это самое большое дерево в лесу. Трети клан поручается охота на мелких животных, которых любят есть буканы, а остальная орава поровну распределяется между домашней работой и сбором фруктов и орехов, дополняющих диету буканов. В редких случаях клан буканов может содержать стадо бурундуков или белок, тем самым устраняя необходимость охотиться.

Экология: Буканы – существа волшебные, они вплетаются в ткань лесной жизни примерно так же, как спрайты, пикси и дриады. Они это отражение жизненной силы в лесах – пока их леса зеленеют и растут, буканы будут яркими и подвижными. Если же в их уголке леса объявится некая гниль или разложение, буканы будут болеть и умирать, если не смогут одолеть этого врага леса.

Яды буканов высоко ценятся за свою силу. Хотя их трудно добыть, но они стоят вдвое больше обычных ядов.

Быструн (Brownie, Quickling)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренный/Леса
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Клан
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	От высокого до гениального (13-18)
TREASURE:	O, P, Q, X
ALIGNMENT:	Хаотично-злой (нейтральный)
NO. APPEARING:	4-16
ARMOR CLASS:	-3
MOVEMENT:	96
HIT DICE:	Обычный: 1+1d4 hp Вожди: 3 Старейшины: 4
THACO:	Обычные: 19 Вожди и старейшины: 17
NO. OF ATTACKS:	3
DAMAGE/ATTACKS:	Оружием (1d3/1d2)
SPECIAL ATTACKS:	См. ниже
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	T (рост 2')
MORALE:	Элита (13-14)
LEVEL/XP VALUE:	Обычный: 2,000 Вожди: 3,000 Старейшины: 4,000

Хотя некогда они были весьма похожи на любую другую расу брауни, быструны искали темных и опасных магических сил. Может быть, они и хотели одно время творить добро своими силами, но злая магия оказалась слишком сильна для них, и они совратились.

Быструны – существа маленькие и худенькие. Острыми и необузданными чертами лиц они сильно напоминают миниатюрных эльфов. Уши у них необычайно большие, их острые кончики торчат высоко над головой. Глаза холодные и жестокие с крохотными искорками желтого света. Кожа от бледно-голубого до мертвенно-бледного цвета, а волосы часто серебряные или снежно-белые.

Одеваются быструны в тонкие одежды ярких цветов. Обожают серебряный и черный, часто выбирают ткани и металлы этих цветов. Быструны никогда не носят доспехов или сковывающую одежду.

Они говорят на языке весьма похожем на язык брауни и буканов, но говорят они очень быстро. Для незнакомых с подобной манерой, их речь звучит бессмысленным потоком шума – отдельные звуки и слова проносятся так быстро, что ни один человек не в силах уследить. Если быструны желают поговорить с другими существами, они должны следить за тем, чтобы говорить очень медленно. Многие быструны могут говорить либо на всеобщем и пикси, либо на полуросличьем, в то время как большинство их них (85%) могут говорить на истинном языке брауни.

Сражение: В бою быструны намного опаснее, чем могут подумать введенные в заблуждение их миниатюрными размерами противники. В основном благодаря их огромной скорости, с которой они могут двигаться, и их ошеломительного проворства. В бою быструн может сновать так стремительно, что атакует три раза в раунд. Кроме того, в движении они видятся всего лишь маревом, что наделяет их великолепным АС.

Когда быструны неподвижны, они на 100% невидимы, в движении невидимы на 90%. В местах, позволяющих стремительно двигаться от укрытия к укрытию, вроде леса или усыпанного булыжниками поля, они могут использовать свою скорость, чтобы повысить шанс невидимости до 100%. Если они когда-нибудь и вынуждаются делать спас-броски из-за враждебных действий, они делают их как жрецы 19-го уровня.

В бою быструны применяют свои узкие, похожие на иголки кинжалы, нанося 1d3 повреждений врагам среднего и малого размеров и 1d2 повреждений большим врагам. Вожди быструнов (см. «Ареал/Общество») с вероятностью 75% используют отравленные клинки, вызывающие потерю сознания, если жертва провалит спас-бросок от яда (необходимо бросать после каждого попадания).

Быструны обладают определенными врожденными волшебными силами, которые могут задействовать по желанию. Хотя это самые настоящие заклинания, быструнам нет нужды выполнять какой-нибудь колдовской ритуал, чтобы призвать их. Они просто хотят, чтобы заклинание активировалось – и оно активируется. В одно и то же время может быть активно только одно. Раз в день они могут призывать следующие силы: «чревовещание», «забыть», «левитация», «расколоть», «копать» и «очарование огня».

Ареал/Общество: Когда предки быструнов начали эксперименты с темными силами, в конце концов совратившими их, у них не было ни малейшего представления о последствиях. Бывшие некогда мягкой расой лесных существ, ныне быструны свирепые охотники и жестокие убийцы. Всех прочих гуманоидов они считают врагами, на которых надо охотиться и убивать.

Быструны, подобно буканам, живут обширными семьями. Каждая группа быструнов возглавляется особью с 3 HD. В кланах, насчитывающих свыше 10 членов, таких вожаков будет двое и вдобавок старейшина с 4 HD.

Обитают быструны в местах темных и злых. По сообщениям искателей приключений, они встречаются в рощах искореженных и зловеще выглядящих деревьев, возле отравленных или проклятых ручьев, и в заросших местах, некогда управлявшихся могущественными хаотичными существами.

Как правило, быструны избегают контактов с внешним миром, за исключением тех случаев, когда преследуют свои собственные злые цели. Известно, что иногда они сотрудничали с прочими злыми расами магической природы (вроде бесенят и квазитов) или могущественными злыми волшебниками и жрецами. В таких случаях объединение подобных сил представляло огромную опасность для всех добрых существ в округе.

Экология: Из-за своего необычайно ускоренного обмена веществ, быструны самые короткоживущие из всех лесных рас. Они созревают меньше чем за год с момента рождения, и считаются взрослыми к тому времени, как им минет два. Старость начинается, когда они достигают десяти лет, и они часто не доживают до 12. Без помощи могущественной магии ни один из них не жил больше 15 лет.

Тварь из склепа (Crypt Thing)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой/Гробница или кладбище
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Нет
INTELLIGENCE:	Очень (11-12)
TREASURE:	Z
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	3
MOVEMENT:	12
HIT DICE:	6
THACO:	15
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d8
SPECIAL ATTACKS:	Телепорт
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (рост 6’)
MORALE:	Фанатик (17-18)
LEVEL/XP VALUE:	650

Твари из склепа – название необычной нежити, иногда охраняющей гробницы, могилы и трупы. Существует два типа тварей из склепа: династические и призванные. Первый это «естественные» существа, в то время как вторые призываются к существованию волшебником или жрецом минимум 14-го уровня.

Твари из склепа выглядят простыми оживленными скелетами, за исключением того, что они всегда закутаны в развевающуюся мантию коричневого или черного цвета. В обеих глазницах горят свирепые красные точки света, настолько насыщенного, что оказывает почти гипнотический эффект.

Сражение: Тварь из склепа существует только для того, чтобы защищать тела тех, кого положили покоиться в ее логове. Все ее действия направлены на защиту склепа. В случае если расхитители гробниц или вандалы попытаются войти и осквернить гробницу, тварь из склепа мгновенно пробудится.

Первая линия обороны твари из склепа это мощная разновидность телепортации, которую она может наложить один раз на любую конкретную группу искателей приключений. Каждая жертва этого заклинания должна выполнить успешный спас-бросок от заклинания, иначе ее моментально перенесет прочь из склепа. DM’ы могут использовать следующую таблицу для общего руководства, бросая 1d100 для каждого провалившего спас-бросок, но могут с полным правом придумывать что-то свое:

01-20 1d10x100 футов к северу
21-40 1d10x100 футов к востоку
41-60 1d10x100 футов к западу
61-80 1d10x100 футов к югу
81-90 1 уровень подземелья вверх
91-00 1 уровень подземелья вниз

Телепортируемые тварью из склепа не могут материализоваться внутри твердой материи, но им совсем необязательно появляться на уровне пола. Известно, что особо смышленые твари из склепа отправляли жертв на несколько сотен футов в воздух или помещали их над обширной пропастью, предоставляя им падать навстречу собственной смерти.

После того, как тварь из склепа использует эту силу, она будет атаковать когтями своих костяных рук, причиняя 1d8 повреждений.

Тварь из склепа повреждается только волшебным оружием.

Подобно всей нежити, у нее иммунитет к определенным заклинаниям. Вероятность того, что на тварь из склепа подействуют «очарование», «удержание» или «спать» всегда равна нулю. Как и многие другие нежити, твари из склепа получают повреждения от святой воды и священных символов. Магия, привязывающая их к их логовам, столь могущественна, что заодно лишает жрецов и паладинов малейшей возможности изгнать их.

Ареал/Общество: Твари из склепа не являются естественной частью нашего мира, нет у них никакого организованного общества или культуры. Встречаются они везде, где есть гробницы и склепы.

Наиболее распространенна вызываемая разновидность тварей из склепа. При помощи заклинания 7-го круга (см. ниже) любой заклинатель, способный применять некромантские заклинания, может создать тварь из склепа.

Династические твари из склепа это восставшие духи мертвых, вернувшиеся охранять гробницы своих потомков. Но это случается в очень редких случаях (определяется DM'ом).

Экология: Тварь из склепа – существо не из этого мира и, как таковое, не имеет должной экологической ниши. Ходят слухи, что растолченный костный мозг твари из склепа можно использовать для приготовления *зелья контроля нежити*. Кроме того, если при изготовлении *призрачной свирели* используются кости твари из склепа, с вероятностью 80% получившийся предмет будет накладывать штраф -2 к спас-броскам своих жертв и обладать двойной эффективностью, если спас-броски провалятся.

Создать тварь из склепа (Create Crypt Thing)

Заклинание 7-го круга волшебника или жреца (некромантия)
Дальность: Прикосновение
Компоненты: V,S
Длительность: Постоянное
Время наложения: 1 раунд
Область воздействия: 1 труп
Спас-бросок: Нет

Это заклинание позволяет заклинателю оживить одно мертвое тело и сделать из него тварь из склепа. Заклинание можно накладывать только в гробнице или на кладбище, которую созданная тварь будет защищать, от заклинателя требуется дотронуться до черепа соответствующего тела. После оживления тварь из склепа остается такой, пока ее не уничтожат. Каждую гробницу может охранять только одна тварь из склепа.

Успешное заклинание «развеять магию» может вернуть тварь из склепа в ее первоначальное неожившее состояние. Вновь оживить ее можно только заклинанием не слабее «желания».

Обратная версия этого заклинания «уничтожить тварь из склепа» полностью аннигилирует одно такое существо, как только заклинатель до него дотронется. Цели позволен спас-бросок от магии смерти, чтобы избежать разрушения.

Хрустальный туман (Crystalmist)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренный и субтропики/Горы
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Рой
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Особая
INTELLIGENCE:	Нет (0)/Животный (1)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	Рой из 200+1d100
ARMOR CLASS:	7
MOVEMENT:	Fl 6 (A)
HIT DICE:	50 hp
THACO:	13
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d6
SPECIAL ATTACKS:	Световой луч
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	T (диаметр 1’)
MORALE:	Стойкий (11-12)
LEVEL/XP VALUE:	2,000

Хрустальные туманы – это интересные и необычные ульевые сущности. Отдельные особи хрустального тумана внешне во многом похожи на снежинки, паря в воздухе и поглощая солнечный свет, чтобы обеспечить свои кристаллические структуры энергией. В сердце каждой особи расположена пульсирующая точечка света, постепенно меняющая цвет на протяжении дня.

Однако когда большинство людей говорит о хрустальном тумане, они имеют в виду форму, которую принимает рой в случае угрозы. В таком случае разные особи слетаются вместе, формируя сферу примерно один фут в диаметре. Сфера пульсирует глубоким зловещим звуком и излучает яркое белое сверкание. Характеристики в таблице приведены именно для сферического образования – отдельные особи не обладают разумом, AC 10, 1 hp (то есть в одном тумане насчитывается 50 особей), не атакуют, скорость движения 18.

Не будучи достаточно разумными, отдельные особи и не имеют языка как такового, но считается, что они обладают рудиментарной формой коммуникации в пределах своего вида, основанной на изменении цвета.

Сражение: Хотя отдельные особи не обладают способностью сражаться, они могут быстро собраться в очень опасный рой. Слияние в более крупную форму занимает один раунд, в котором хрустальный туман можно безнаказанно атаковать.

Шаровидный рой хрустального тумана может испускать могучий луч света каждый раунд, используя запасенную в телах составляющих его особей энергию. Дальность луча 20 футов, за пределами которых он становится слишком рассеянным, чтобы причинить вред. Для поражения цели лучом хрустальному туману требуется сделать обычный бросок атаки. Каждое успешное попадание причиняет 1d6 повреждений.

Если хрустальный туман промахивается, но бросок атаки 3 или выше, тогда считается, что луч поразил цель, но был отражен доспехами, щитом или еще каким предметом на цели (если можно). DM’у следует определить случайным образом, от чего же отразился луч, учитывая относительные размеры и местоположение предметов.

При попадании светового луча в любой горючий предмет (типа деревянного щита или набивного доспеха), этот предмет делает спас-бросок от волшебного огня (DMG, стр.

39), и в случае неудачи мгновенно воспламеняется. Те, на ком надеты вспыхнувшие одежды, получают 1d4 повреждений в раунд, пока не сумеют погасить пламя или снять горящую одежду. Предметы, содержащие высокогорючие материалы (типа фонарей), могут даже взорваться (вероятность 10%), причиняя повреждения на усмотрение DM'a.

Помимо своей световой атаки, хрустальный туман еще и иммунен к ряду заклинаний. На него нельзя подействовать «сном», «очарованием», «иллюзией» или прочими изменяющими сознание заклинаниями. Если хрустальный туман сражается в присутствии яркого источника света (вроде заклинания «продолжительный свет»), его луч наносит двойные повреждения, 2d6.

Получив 10 повреждений, хрустальный туман распадается на отдельных особей. Каждое очко повреждения, нанесенное рою, уничтожает одну особь (то есть, 12 очков повреждения означают, что рой распадается на 38 оставшихся особей). Оставшиеся особи не могут формировать новый рой в течении пяти раундов.

Ареал/Общество: Поскольку отдельные особи, из которых состоит рой хрустального тумана, обладают меньшим интеллектом, чем кузнечик, ничего, что можно назвать обществом, у них нет. Тем не менее, они все-таки обладают базовым природным побуждением оставаться поблизости от сородичей и формировать рои из нескольких сотен особей.

Особи хрустального тумана воспроизводятся редко, делясь пополам подобно одноклеточным.

Экология: Хрустальный туман не охотится, и на него никто не охотится. Время от времени пролетающая летучая мышь или птица может засосать из воздуха несколько особей, чтобы добавить в свою диету немного минеральных веществ, но как правило они игнорируются окружающими животными.

Считается, что загадочные *песочные часы магов* изготовлены из перемолотого хрустального тумана. Хотя подобное утверждение никогда не было подтверждено, это и впрямь может оказаться правдой, поскольку уникальная физиология хрустального тумана делает его весьма ценным для всякого интересующегося арканными устройствами.

Прочие применения хрустального тумана включают изготовление высококачественного *дымного пороха* и *пыли иллюзии*. Также ходят слухи, что бесценные *оракулы Серого Ястреба* сделаны из колоний хрустального тумана, пойманных и навечно удерживаемых могущественной магией.

Драконы (Dragons)

Следующая информация слегка отличается от опубликованной в предыдущих томах «Собраний Монструозностей». Данная информация замещает ранее опубликованный материал.

Драконы – это древняя, крылатая раса рептилий, делящаяся на многочисленные подвиды. Десять наиболее известных подвидов драконов подробно описаны в первом томе «Собрания Монструозностей». Известно, что каждый из этих десяти подвидов существует на Фланаэссе и в окрестностях. Ниже перечислены четыре дополнительных подвида, каждый более всего известен на Фланаэссе, но могут они обитать и где-то еще.

Размер драконов варьируется от нескольких футов у птенца до более чем 100 футов у великого змия. Точный размер зависит от возраста и подвида. Размах крыльев примерно равен длине тела, 15-20% длины тела дракона занимает шея.

Драконы, особенно те, что постарше, как правило, одиночки. Они держатся подальше от цивилизации, которую считают жалким и глупым изобретением смертных.

Хотя цели и идеалы драконов для каждого подвида свои, все драконы алчны. Они любят накапливать сокровища, собирая курганы монет и скапливая как можно больше каменьев, украшений и волшебных предметов. Сокровище ласкает их взор, и они купаются в излучении волшебных предметов. Для дракона сокровищ никогда не бывает достаточно. Обладателям больших сокровищ ненавистно само расставание с ними, они покидают свои логова лишь для патрулирования ближайших окрестностей, или чтобы добыть пищу. Драконы любят устраивать ложа из своих сокровищ, подгоняя курганы под форму своего тела. К тому времени, как они достигнут возраста великого змия, в их шкуру впечатаются сотни каменьев и монет.

Драконы – внушающие страх хищники, но при необходимости едят падаль и, когда достаточно проголодаются, могут жрать практически все. Их метаболизм подобен высокоэффективной топке, сжигающей 95% всей еды, потребленной драконами. Пищеварительная система может переваривать и неорганику – у некоторых драконов даже развился вкус к подобной диете.

Как правило, при встрече с несколькими драконами те будут супружеской парой и детенышами. Супруги никогда не бывают старше зрелого взрослого возраста, а дети будут от молодого взрослого возраста и младше. Возраст детенышей определяется броском d6:

1 = Яйцо
2 = Птенец
3 = Очень молодой
4 = Молодой
5 = Подросток
6 = Молодой взрослый

В ранних годах стадии молодого взрослого дракон покидает родителей и подыскивает логово, начинает накапливать сокровища и заводит собственную семью. Иногда, хотя и редко, родителей покидают драконы-подростки, начинающие жить самостоятельно. Как только пара драконов-супругов перешагнет рубеж зрелого взрослого возраста, независимость и жажда сокровищ разведет их в разные стороны и они расстанутся. Более старшие драконы любого пола иногда воспитывают молодых, но только в одиночку – второй родитель уходит после того, как будет отложено яйцо.

Хотя считается, что все подвиды драконов произошли от общих корней десятки тысяч лет назад, нынешние подвиды держатся особняком, работая сообща только при необычайных обстоятельствах, хотя добрые драконы никогда не сотрудничают со злыми драконами. Когда злые драконы из различных видов встречают друг друга, обычно они сражаются, защищая свои территории. Хотя добрые драконы из различных подвидов более терпимы друг к другу, они также существа территориальные, но обычно решают свои разногласия более мирным способом.

Драконьи чувства: Все драконы обладают великолепным зрением, нюхом и слухом. Их острые чувства позволяют им обнаруживать все невидимые объекты и существ (включая существ и предметы, укрытые в темноте или тумане) в радиусе равном 10 футов помножить на их возрастную категорию. Все драконы обладают природной способностью к яснослышанию, касающейся их логов – дальность 20 футов за возрастную категорию. Чтобы услышать, что там творится, дракон должен сосредоточиться на конкретной части своего логова или окружающей территории.

Драконий страх: Драконы могут вселять страх или панику. Один только вид молодого взрослого или более старшего дракона вынуждает существ, у которых меньше 1 HD (а также всех нехищных и неагрессивных существ, у которых HD меньше, чем у дракона) автоматически удирать в панике 4d6 раундов.

Дрессированные боевые скакуны, организованные военные отряды и одиночные существа, у которых HD больше 1, но меньше, чем у дракона, не паникуют, но их может поразить страх, если они окажутся в пределах драконьей ауры страха. Размер ауры зависит от возрастной категории. Аура окружает атакующего или устремляющегося в атаку дракона в указанных пределах и если высота летящего дракона 250 футов или ниже, аура простирается и дорожкой на земле прямо под драконом. Существам, которые не впадают автоматически в панику, позволен спас-бросок от окаменения. Проваливших спас-бросок поражает страх, из-за чего они сражаются со штрафом -2 к броскам атаки и повреждений. Сила ауры возрастает вместе с возрастной категорией дракона – существа в зоне действия ауры получают премию или штраф к спас-броску равный боевому модификатору дракона. Все существа, у которых HD столько же или больше, чем у дракона, к страху иммунны.

Атаки дракона: Все драконы могут атаковать лапой/лапой/укусом и обладают разящим дыханием. Последнее можно использовать трижды в день, раз в три раунда. Также драконы используют атаки хватанием, ляганием, щелканием хвостом и бьют крыльями, если их возраст и сложившиеся обстоятельства позволяют; драконы могут также обрушиваться, если DM разрешит включить это в игру (см. ниже). Драконы часто разделяют свои атаки между несколькими противниками, используя более опасные атаки, вроде укуса, против противников, которых считают самыми сильными.

К физическим атакам дракона применяется его боевой модификатор, зависящий от возрастной категории дракона (премия относится только к броскам повреждения). Модификатор также определяет круг магии дракона. Также он влияет на спас-броски противников от определенных атак дракона.

Любимые атаки дракона (в порядке убывания): разящее дыхание, магические способности (или заклинания) и физические атаки. Дракон, применяющий разящее дыхание, может в этом же раунде атаковать физически. Магические способности (но не заклинания) могут использоваться в дополнение к любой атаке, кроме разящего дыхания.

Когти: Дракон можете атаковать существ перед собой и по бокам от себя когтями передних лап. Если он лягает задней лапой, то может атаковать лишь одной передней (вторая ему нужна для поддержания равновесия).

Укус: Благодаря своей длинной шее, дракон может кусать существ перед собой и по обоим бокам от себя.

Хватать: Хватать могут только молодые взрослые и более старые драконы. Это происходит, когда летящий дракон пикирует и пытается ухватить существо одной из лап. Атакованное таким манером существо забирается в воздух. С вероятностью 50% руки схваченного существа будет прижаты, и потому оно не сможет физически атаковать дракона. Иногда схваченных существ заносят на большую высоту и роняют. Их можно давить в лапе, автоматически причиняя повреждения в каждом раунде, или на лету сунуть в пасть (для этого требуется успешный бросок атаки). Если удастся засунуть существо в пасть, оно будет каждый раунд автоматически получать повреждения от укуса. Если дракон не сумеет сунуть существо в пасть, значит он его уронил. Драконы старого

возраста и старше могут нести по жертве в каждой передней лапе, и могут попробовать ухватить сразу две жертвы. Змии и великие змии могут нести до трех жертв, но одну из первых двух необходимо будет сунуть из лапы в пасть, прежде чем можно будет хватать третью.

Обрушивание: Если DM разрешит подобное в игре, летящий дракон или дракон, подпрыгнувший минимум на 30 футов над целью, может приземлиться на жертву. Дракон давит и прижимает противников когтями и хвостом, причиняя повреждение как от укуса. Количество существ, которых может давить дракон, равно его боевому модификатору. Против каждого существа делается отдельный бросок атаки. Если против кого-то бросок атаки провалился, считается, что это существо увернулось. Попавшие под дракона существа должны сделать успешный спас-бросок от окаменения, иначе их зажмет под драконом, автоматически причиняя сокрушающие повреждения в следующем раунде, если дракон с них не слезет. Если же дракон решит оставаться, на ком сидит, жертвы должны сделать успешный спас-бросок от окаменения, чтобы освободиться. Боевой модификатор дракона применяется ко всем спас-броскам от сокрушения в качестве штрафа. Обрушиваясь или прижимая к земле, дракон не может предпринимать никаких других действий.

Лягание: Любой дракон может лягнуть напавшее сзади существо. Задняя лапа наносит повреждения когтями, и любое ударенное существо должно выбросить на d20 показатель своей Ловкости или меньше, иначе отлетит на 1d6 футов, плюс по одному футу за каждую возрастную категорию. Отфутболенное существо должно сделать успешный спас-бросок от окаменения (с поправкой на драконий возраст), иначе упадет. Если дракон атакует одной передней лапой, он может лягаться только одной задней лапой (вторая нужна для поддержания равновесия). Дракон не может хлестать хвостом, когда лягается.

Удар крыльями: Молодые взрослые и более старые драконы могут применять в бою крылья – цели должны находиться по бокам от дракона. Наносимое повреждение будет как от атаки когтями, и ударенные существа должны выбросить на d20 свою Ловкость или меньше, иначе будут сбиты на землю.

Щелчок хвостом: Взрослые и более старые драконы могут использовать свой хвост, атакуя существа сзади и по бокам. Атака хвостом причиняет повреждения как две атаки когтями, и эффективна против количества существ, равного возрастной категории дракона. Против каждого существа делается отдельный бросок атаки. Ударенные существа должны выполнить успешный спас-бросок от окаменения (с поправкой на боевой модификатор дракона), иначе их оглушит на 1d4+1 минуты. Щелчок хвостом может разнести легкое деревянное строение и даже повредить *кубу силы* (один заряд за два очка боевого модификатора, округляя вниз).

Зависание: Любой летящий над землей дракон может остановить свое движение вперед и парить один раунд – но сразу после этого он должен приземлиться. Зависнув, дракон может атаковать укусом и всеми четырьмя лапами. Вместо этого он может прибегнуть и к разящему дыханию, но это бывает очень редко, потому что выдох может задеть драконьи крылья. Если дракон зависает в месте, где много пыли или рыхлая почва, тяга от его крыльев создает пылевое облако тех же размеров, что его аура страха. Существа в этом облаке слепнут, и в нем невозможно накладывать заклинания. Облако держится один раунд.

Заклинания: С ходом лет драконы бессистемно учат заклинания. Какие именно заклинания знает тот или иной дракон DM должен определять случайным образом. Если при случайном набрасывании одно и то же заклинание выпадет больше одного раза, значит дракон может накладывать его больше одного раза в день. Книг заклинаний у драконов нет – они просто спят, концентрируются при пробуждении и вспоминают свои заклинания. У драконьих заклинаний только вербальный компонент, время наложения у них всегда 1, независимо от круга. Накладывая заклинание, драконы не могут атаковать

физически, разить дыханием, применять магические способности или летать (только планировать).

Драконьи защиты: АС дракона улучшается, когда тот становится старше. У старых и более старших драконов иммунитет к обычным снарядам, поскольку их инкрустированная каменьями шкура отражает стрелы и прочие маленькие снаряды. Крупные снаряды (от катапульт, великанов и т.д.) и волшебные снаряды действуют на них как обычно. Молодые взрослые и более старшие драконы излучают персональную ауру, делающую их устойчивыми к враждебной магии. С возрастом эта аура становится сильнее.

Драконий полет: Несмотря на свои размеры, драконы грациозные и умелые летуны. Крылья помогают им в этом лишь отчасти – мозг дракона наделен волшебной силой, дополняющей действие крыльев.

Драконы могут набирать высоту с половиной скорости и пикировать с двойной скоростью.

Дракон может быстро менять направление полета, выполняя переворот через крыло. В этом раунде дракон не может набирать высоту, но может пикировать. Этот маневр позволяет дракону делать разворот на 120-240 градусов независимо от его скорости.

Пикирующие драконы могут атаковать когтями с премией +2 к броскам атаки. Пикирующие на прикованных к земле противников драконы могут также ударить обоими крыльями, но сразу после этого они должны приземлиться.

В бою с другими летающими существами драконы могут атаковать либо когтями, либо укусом, но не тем и другим сразу. Летящий дракон должен перейти в планирование, чтобы накладывать заклинания (но врожденные способности можно применять в любое время). Планирующий дракон теряет 1,00 футов высоты в раунд, и скорость продвижения вперед равна половине скорости полета в раунде перед началом планирования.

	Категория	Возраст	Мод.HD	Боевой мод-р	Радиус страха	Мод. спас-бр. от страха
1	Птенец	0-5	-6	+1	Нет	Нет
2	Очень молодой	6-15	-4	+2	Нет	Нет
3	Молодой	16-25	-2	+3	Нет	Нет
4	Подросток	26-50	Нет	+4	Нет	Нет
5	Молод. взрослый	51-100	+1	+5	15 ярд	+3
6	Взрослый	101-200	+2	+6	20 ярд	+2
7	Зрелый взрослый	201-400	+3	+7	25 ярд	+1
8	Старый	401-600	+4	+8	30 ярд	0
9	Очень старый	601-800	+5	+9	35 ярд	-1
10	Почтенный	801-1000	+6	+10	40 ярд	-2
11	Змий	1001-1200	+7	+11	45 ярд	-3
12	Великий змий	1200+	+8	+12	50 ярд	-4

Дракон, облачный (Dragon, Cloud)

CLIMATE/TERRAIN:	Тропический, субтропический, умеренный/Облака и горы
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка или клан
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Особое
INTELLIGENCE:	Гений (17-18)
TREASURE:	Особенное
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1 (1d4+1)
ARMOR CLASS:	0 (базовый)
MOVEMENT:	6, Fl 39 (C), Jp 3
HIT DICE:	14 (базовый)
THAC0:	7 (базовый)
NO. OF ATTACKS:	3+особое
DAMAGE/ATTACKS:	1d10/1d10/3d12
SPECIAL ATTACKS:	Особое
SPECIAL DEFENSES:	По-разному
MAGIC RESISTANCE:	По-разному
SIZE:	G (базовый 66 футов)
MORALE:	Фанатик (17)
LEVEL/XP VALUE:	По-разному

Облачные драконы – существа нелюдимые, незваных гостей они не любят. Они редко вступают в диалог, но если уж вынудить их к этому, они все равно сохранят неразговорчивость и отчужденность. У них нет ни капельки уважения к существам, которые не в состоянии летать без помощи заклинаний или устройств.

При рождении у облачных драконов серебристо-молочные чешуйки, красноватые по краям. Пока они растут, краснота распространяется по чешуе, приобретая цвет закатного солнца. В зрелом взрослом возрасте и у более старших драконов красно-оранжевый переходит в красно-золотой цвет и почти полностью заменяет серебряный.

Облачные драконы говорят на собственном языке и языке общем для всех нейтральных драконов. Также 17% птенцов могут говорить с любым разумным существом. Вероятность получить эту способность увеличивается на 5% с каждой возрастной категорией.

Сражение: Облачные драконы с равной вероятностью будут избегать боя (обратившись облаком) или же нападут. Нападая, они используют разящее дыхание, чтобы разогнать противников, затем накладывают «плотный туман» и используют способности к манипуляции погодой, чтобы ослепить и дезориентировать противников. Когда они очень злы, то наколдовывают бури при помощи заклинаний «контроля погоды», затем вызывают молнии. Любят использовать против своих врагов заклинания «вонючее облако» и «контроль ветра».

Разящее дыхание/Специальные способности: Разящее дыхание облачного дракона это ледяной взрыв воздуха длиной 140 футов, высотой 30 футов и шириной 30 футов. Захваченные взрывом существа получают повреждения от холода и летящих кристалликов льда. Более того, все существа меньше дракона минимум на три класса (G, H, L, M, S, T – считайте сами) летят вверх тормашками 2d12 футов плюс по 3 фута за каждую категорию возраста. Сумевшие ухватиться за устойчивые предметы персонажи смогут удержаться, если выбросят проверку Силы; существа с когтями, присосками и т.д. смогут избежать полета, если найдут поверхность, за которую смогут зацепиться.

Облачные драконы накладывают заклинания и применяют волшебные способности на шестом уровне плюс боевой модификатор.

У облачных драконов иммунитет к холоду.

Они могут по желанию принимать (или покидать?) раз в раунд облик связного облака. В этом облике они с вероятностью 75% неотличимы от обычного облака, их AC улучшается на -3, а устойчивость к магии возрастает на 15%. Находясь в облачной форме они могут использовать свои заклинания и врожденные способности, но не могут атаковать физически и разить дыханием. В этом облике облачные драконы летают со скоростью 12, класс маневренности A.

С возрастом облачные драконы обретают следующие дополнительные силы:

Очень молодой: «плотный туман» дважды в день.

Молодой: «вонючее облако» дважды в день.

Подросток: «создать воду» дважды в день (воздействует максимум на 3 куб. ярда – 81 куб. фута).

Взрослый: «затуманивание» трижды в день.

Зрелый взрослый: «призыв молнии» дважды в день.

Старый: «призыв погоды» дважды в день.

Очень старый: «контроль погоды» дважды в день.

Древний: «контроль ветра» дважды в день.

Ареал/Общество: Облачные драконы устраивают логова в волшебных облачных островах, где есть хотя бы небольшая прочная площадка для откладывания яиц и хранения сокровища. Очень редко они занимают закутанные в облака горные пики.

В 95% случаев облачные драконы одиноки. Если встречено больше одного дракона, это будет родитель-одиночка с детенышем.

Экология: Подобно всем драконам облачные драконы могут есть практически все. Похоже, они существуют в основном на дождевой воде, граде и случайных кусочках серебра.

Поскольку они устраивают логова в тех же местах, облачные драконы конфликтуют с серебряными драконами. Несмотря на более высокий интеллект, облачные драконы обычно проигрывают в подобных конфликтах из-за вторичного разящего дыхания серебряных драконов и их способности собирать союзников.

Возраст	Длина тела (')	Длина хвоста (‘)	AC	Дыхание	Заклинания мага/жреца	MR	Сокр.	XP
1	11-24	4-8	3	2d6+2	Нет	Нет	Нет	3,000
2	24-41	8-16	2	3d6+4	Нет	Нет	Нет	6,000
3	41-58	16-22	1	4d6+6	Нет	Нет	Нет	8,000
4	58-71	22-29	0	5d6+8	1	Нет	½ R, T	11,000
5	71-87	29-37	-1	6d6+10	1 1	25%	R, T	13,000
6	87-102	37-44	-2	7d6+12	2 1	30%	R, T	14,000
7	102-117	44-51	-3	8d6+14	2 2	35%	R, T	15,000
8	117-132	51-59	-4	9d6+16	3 2 / 1	40%	R, T, X, Z	17,000
9	132-148	59-66	-5	10d6+18	3 3 / 1 1	45%	R, T, X, Z	18,000
10	148-165	66-74	-6	11d6+20	4 3 / 2 1	50%	R, T, X, Z	19,000
11	165-184	74-82	-7	12d6+22	4 4 / 2 2	55%	R, T, X, Zx2	20,000
12	184-203	82-92	-8	13d6+24	5 4 / 3 2	60%	R, T, X, Zx2	21,000

Dragon, Greyhawk

Dragon, Mist

Dragon, Shadow

Стрекоза, гигантская (Dragofly, Giant)

SPECIES:	**Взрослая**	**Личинка (нимфа)**
CLIMATE/TERRAIN:	Тропический, субтропический и умеренный/Джунгли, леса и болота	Тропический, субтропический и умеренный/Пресные водоемы
FREQUENCY:	Редкий	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка или рой	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Дневной	Любой
DIET:	Хищник	Хищник
INTELLIGENCE:	Животный (1)	Животный (1)
TREASURE:	Нет	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный	Нейтральный
NO. APPEARING:	1d6	1
ARMOR CLASS:	3	3
MOVEMENT:	3, Fl 36 (B)	9, Sw 3 (струя 24)
HIT DICE:	7 (8+2d4)	6+1 (7+2)
THACO:	13 (11)	15 (13)
NO. OF ATTACKS:	1	1
DAMAGE/ATTACKS:	3d4 (4d4)	3d6 (4d6)
SPECIAL ATTACKS:	Премия инициативы	Премия ошеломления
SPECIAL DEFENSES:	Стремительно носится	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет
SIZE:	M (длина 5’-8')	M (длина 4,5’-6')
MORALE:	Стойкий (11-12)	Стойкий (11-12)
LEVEL/XP VALUE:	1,400 (2,000)	650 (975)

Гигантские стрекозы, как и их меньшие тезки, это проворные и смертоносные летающие охотники. Но хотя их меньшие кузены, как правило, приносят пользу, гигантская разновидность – это опасный хищник, нападающий на любых существ своего размера или более мелких.

Взрослые гигантские стрекозы славятся своей переливчатой металлической окраской, чаще всего зеленых, синих и золотых оттенков. Также есть сведения о и полосатых и пятнистых особях. У взрослой гигантской стрекозы две одинаковых пары прозрачных крыльев – искристые янтарные мембраны с темными прожилками. У нее шесть длинных и хрупких ножек, позволяющих прекрасно балансировать на ветке дерева или другом насесте. В месте крепления к телу ножки растут близко друг к другу, но расходятся под углом, позволяя стрекозе сжимать их, формируя большую корзину.

Сражение: Четверка крыльев позволяет гигантской стрекозе парить и стремительно носиться с молниеносной быстротой. Стрекозы получают премию -3 ко всем броскам инициативы – если они выигрывают бросок инициативы, то могут устремиться в ближний бой и вылететь за пределы досягаемости прежде, чем их противники сумеют нанести ответный удар. Стремительно несущаяся стрекоза также может уклоняться от стрелковых атак. Когда гигантская стрекоза выигрывает инициативу, стрелковые атаки против нее получают штраф -4. Даже когда инициатива принадлежит противнику, стрелковые атаки против стрекозы получают штраф -2. Когда стрекоза нападет на существо крохотного или малого размера (T или S), она захватывает жертву своей корзиной из ножек и пожирает ее в воздухе. Очутившись в корзине, существо каждый раунд автоматически получает повреждение от укуса, пока не будет полностью сожрано. При нападении на более крупных существ, стрекоза стремительно подлетает, чтобы укусить мандибулами.

Ареал/Общество: Поскольку они склонны атаковать и пожирать все, что только увидят, гигантские стрекозы не образуют организованных групп. Тем не менее, несколько стрекоз, охотящихся в одной и той же местности, могут предпринимать массированные атаки против менее проворных противников. Однако после такой совместной атаки все покалеченные стрекозы с большой вероятностью станут следующими жертвами.

Экология: Гигантские стрекозы спариваются и растут в полете и возле воды, где они предпочитают охотиться. Однако будучи сильными летунами, они часто попадаются над сушей, за много миль от воды. Как правило, они охотятся на других летающих гигантских насекомых, но не отказываются и от теплокровной добычи, когда могут ее поймать. Гигантские стрекозы не переносят температур ниже точки замерзания воды, но если климат не полярный, то их можно встретить повсюду, кроме пустынь. В тропиках гигантские стрекозы будут даже еще крупнее. Для этой более крупной разновидности используются ТТХ в скобках.

Яйца гигантских стрекоз проклевываются, в зависимости от температуры, через 12-20 дней. Проклюнувшись, стрекоза примерно год пребывает в форме личинки. В умеренном климате личинки зимой впадают в спячку, пробуждаясь следующей весной уже взрослыми.

Крылья гигантских стрекоз не обладают никакой особой ценностью, но их сверкающая, металлическая кожа высоко ценится в некоторых областях, где используется для нарядов и украшений. Сохраненная при помощи магии кожа может стоить до 600 gp за кв. фут. (с типичной особи можно снять шесть кв. футов кожи, с тропической разновидности – около восьми кв. футов).

Личинка

Личинки стрекоз иногда называются нимфами. Прожорливостью они не уступают взрослым, но не могут летать и ведут полностью водоплавающий образ жизни. Однако пловцы из них паршивые, поэтому они предпочитают затаиваться на дне озер и прудов, прячась в норах, среди водорослей или затонувшего мусора, и поджидая добычу, на которую набрасываются из засады. Их брюшка оснащены органами, выстреливающими мощную струю воды раз в два раунда. Когда нимфа вылетает из засады на реактивной струе, она ошеломляет жертву в 50% случаев. Мандибулы нимф еще более внушительны, чем у взрослых стрекоз. Более того, когда мандибулы не используются, они укрываются резинообразным, похожим на губы органом, поэтому даже если нимфу заметят, прежде чем она нападет, она будет выглядеть безобидным беззубым существом.

Драгоннел (Dragonnel)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой/Не Арктика (преимущественно Помарж)
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка или стая
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Полу- (2-4)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный (злой)
NO. APPEARING:	1d4
ARMOR CLASS:	Различный (как правило, 3)
MOVEMENT:	12, Fl 18 (C, под седлом D)
HIT DICE:	8+4
THACO:	11
NO. OF ATTACKS:	3
DAMAGE/ATTACKS:	1d6/1d6/4d4
SPECIAL ATTACKS:	Хлещет хвостом (2d6)
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	H (24’)
MORALE:	Элита (13)
LEVEL/XP VALUE:	2,000

Драгоннелы – это дальние родственники как драконов, так и птеранодонов. Внешнее сходство с драконами им придают четыре ноги, огромные крылья и длинные хвосты, поэтому издали драгоннела легко спутать с одним из его более ужасающих кузенов. Тем не менее, драгоннелы – это самостоятельный вид, а не подвид драконов. При более близком осмотре можно увидеть зубастый клюв и бородавчатую шкуру, как у динозавра.

Вылупившиеся драгоннелы лоснящегося черного цвета с красным брюшком. С возрастом брюшко выцветает до серого, а бока становятся красно-фиолетового цвета. У взрослого драгоннела длинные шипы на спине насыщенного красно-коричневого цвета и белые брыжи на голове.

Большинство драгоннелов не говорят, но 4% диких взрослых могут говорить на всеобщем языке злых драконов. Пусть их и не назовешь особо смышлеными, драгоннелы склонны быть злыми, хитрыми и злокозненными.

Сражение: У драгоннелов нет разящего дыхания, в бою они бьют когтистыми передними лапами и кусают клювами. Если они не атакуют когтями, то могут хлестнуть хвостом стоящего сзади противника.

Ареал/Общество: В отличие от своих кузенов драконов, дикие драгоннелы не чужды общественной жизни – они собираются для взаимной защиты, совместной охоты и спаривания. Самцы держатся подальше от других самцов, собирая небольшие полупостоянные гаремы из самок. Самки покидают стаю для тайного откладывания яиц, закапывая их в теплую влажную землю. Как только яйца отложены, самка их бросает, часто возвращаясь в свою стаю, но иногда оставаясь одиночкой, пока не найдет новую стаю.

Иногда драгоннелов седлают для войны и набегов – самые известные наездники драгоннелов это злые люди, живущие среди гуманоидов Помаржа. Драгоннелы с седоком могут лететь с полной скоростью, если общая нагрузка не превосходит 360 фунтов. Однако, если нагрузка выше 100 фунтов, они теряют в маневренности, она становится указанной в скобках. Драгоннелы не могут (или не хотят) летать с нагрузкой, превышающей 360 фунтов. Они могут бежать с полной скоростью с грузом до 540 фунтов,

но если их заставляют нести больший груз, они просто усаживаются и отказываются двигаться. На оседланных драгоннелов иногда надевают кожаные доспехи, снижающие их AC до 2. Кожаные доспехи для драгоннела весят 180 фунтов и стоят 600 gp.

Нетрудно догадаться, что дрессируются драгоннелы плохо, и под седлом ходят с крайней неохотой. Дикие взрослые драгоннелы дрессировке не поддаются, хотя злые существа могут суметь соблазнить говорящих драгоннелов к сотрудничеству. Во время этих переговоров драгоннелы демонстрируют то же самолюбование и жадность, что и их кузены драконы. Обычно будущий дрессировщик должен найти кладку яиц, высидеть их и обучать драгоннельчиков примерно пять лет.

Обученным драгоннелом управляют при помощи короткого стека с металлическим наконечником и утяжеленным концом и четырех поводьев, по одной паре на каждую челюсть. Даже дрессированным драгоннелам нельзя доверять – не один беспечный наездник получил болезненный, а то и смертельный укус, когда неосторожно и без острого стека в руке подходил к своей «лошадке».

Экология: За исключением самого холодного и самого засушливого климата, драгоннелы везде как дома. Одно время они водились от Фланаэсса до Холмов Крона, и от Глориолеса до Гор Драченсгарб, но сейчас они практически вымерли везде, кроме Помаржа, где они используются в качестве скакунов.

Драгоннелы откладывают 1d6+2 яйца. В теплой влажной среде они проклюнутся через 12 недель. Вылупившиеся драгоннельчики могут летать почти сразу же и достигают зрелости примерно за три года.

Дикие драгоннелы предпочитают охотиться и убивать крупных животных, вроде домашнего скота, лосей, лошадей, а при случае даже и человека или получеловека. Однако когда нужда заставит, они питаются падалью или охотятся почти на любую живность – грызунов, рыбу, гуманоидов и вообще все, что смогут поймать. В отличие от драконов, они настоящие хищники и не могут есть растения или экзотическую пищу, вроде драгоценных камней и минералов. Домашние драгоннелы питаются только красным мясом, обычно сжирая в месяц эквивалент двух лошадей или коров.

Хотя у них нет естественных врагов, на диких драгоннелов охотятся люди, чьи стада и отары страдают от этих хищников, и все виды драконов. Добрые драконы презирают их за тупость и злые наклонности, злые драконы просто избавляются от конкурентов.

Elf, Grugach

Elf, Valley

Giant-kin, Voadkyn

Спригган (Giant-kin, Spriggan)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой/Глухомань
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Шайка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	От среднего до исключительного (8-16)
TREASURE:	A
ALIGNMENT:	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	3d4
ARMOR CLASS:	3 или 5 (10)
MOVEMENT:	9 или 15
HIT DICE:	4 или 8+4
THACO:	17 или 11
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACKS:	2d4/2d4 (оружие)+7 (Сила)
SPECIAL ATTACKS:	Заклинания, воровские способности
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (рост 3’) или L (рост 12’)
MORALE:	Чемпион (15-16)
LEVEL/XP VALUE:	Мужчины: 4,000 Женщины: 3,000

Эти уродливые кузены гномов с гнусным нравом способны по желанию обретать размеры великана.

Общий вид спригганов для обоих размеров одинаков. Уродливые толстотелые гуманоиды с бледной или тускло-желтой кожей, карими или черными волосами и красными глазами. В редких случаях у сприггана могут быть рыжие волосы, что, по их мнению, считается символом удачи. Носы у них большие и луковицеобразные, но в пределах человеческих пропорций. Спригганы весьма гордятся усами и кустистыми бакенбардами, но никогда их не расчесывают и не моют. Та же самая антисанитарная политика простирается на все тело и любое другое имущество. Пахнут спригганы сырой землей, застарелым потом и глубоко въевшейся грязью.

Вне своих логов они всегда надевают броню и носят оружие, как правило древковое, хотя известно, что спригганы носят и мечи или булавы. Щитами они никогда не пользуются. Любят носить с собой несколько накостных кинжальчиков, запрятанных в различных местах доспехов. Спригганы никогда не пользуются ювелирными и прочими украшениями. Подобные предметы они предпочитают держать в своей сокровищнице, где они при случае чахнут над златом.

Сражение: Спригганы противники крепкие и гораздые на подлости. У них широкий выбор действий. Их главная способность – по желанию переключать размеры между малым и гигантским. Оружие, доспехи и прочие неодушевленные предметы на их теле сжимаются и вырастают вместе с хозяевами. Превращение занимает один раунд, во время которого спригганы могут перемещаться на расстояние до 30 футов, но не сражаться. В малой форме спригганы могут применять следующие подобные заклинаниям способности: «повелитель огня», «расколоть» и «паника» (их уродливость дает штраф к спас-броскам -2). Они могут применять любую из этих способностей вместо физической атаки, раз в раунд, столь часто, как пожелают. Единственная доступная спригганам в гигантской форме магия – это уменьшение до прежнего размера. В этой форме они сильны как холмовые великаны (Сила 19).

В любом размере они обладают воровскими способностями вора 8-го уровня с премиями за расу гнома и Ловкость 18. Подобная высокая Ловкость позволяет им атаковать оружием дважды в раунд. Они могут шарить по карманам (75%), вскрывать замки (78%), находить и убирать ловушки (70%), бесшумно двигаться (77%), прятаться в тенях (64%), слушать шум (35%), карабкаться на стены (81%) и разбирать языки (40%). Учитывайте, что размер может косвенно влиять на эти цифры. Например, 12-тифутовому великану сложно укрыться в тени высотой 6 футов. Наносить удар в спину спригганы могут только в малой форме, причиняя при попадании тройные повреждения.

В группам спригганам никогда не хватает организованности. Они могут даже встречаться группами, в которых часть спригганов великаньих размеров, а часть – гномьих. По отдельности они очень сообразительны и применяют свои способности с максимальным эффектом для достижения своих целей. Цели же обычно заключаются в том, что сеять огромный хаос и резню среди прочих рас. Похоже, они испытывают огромное удовольствие, разрушая имущество и калеча невинных существ.

Ареал/Общество: Спригганы обычно путешествуют шайками, все поголовно самцы. Женщины присматривают за угрюмыми норами или потайными логовами в забытых руинах, редко уходя от них дальше, чем требуется для сбора пищи. Боевые способности у женщин точно такие же, как у мужчин, только у них в гигантской форме 7+4 HD. Женщины вступают в связь с мужчинами из шатающихся неподалеку шаек. Детей выставляют вон, когда те достигнут зрелости, мальчики вступят в шайки, а девочки найдут место для логова. Детская смертность у спригганов высока – 20% у мальчиков и 40% у девочек.

Гномов спригганы ненавидят больше всех остальных живых существ, но на самом деле кроме своих сородичей они не любят никого. Возможно их ненависть питает подобие истинных гномов и спригганов. Спригганы любят терроризировать, грабить и творить прочие гнусности. Не колеблясь, нападут или сопрут что-нибудь у странствующих групп или небольших поселений в их местности. Все имущество спригганов, включая доспехи и оружие, украдены у их жертв. Очень сильно боятся больших групп организованных людей и полулюдей, от встреч с которыми уклоняются.

Экология: Бродячие шайки мужчин склонны к мясной диете, предпочитая охотиться или добывать пищу воровством. Поэтому они должны постоянно кочевать и контролировать обширные территории. Женщинам свойственна диета из фруктов и злаков, которые можно без труда собрать поблизости их берлог. Мясо они едят, только его им предлагают мужчины, как часть ритуала ухаживания.

Спригганы слишком подлые и гнусные, чтобы ими кто-нибудь питался, хотя гномы нападают на них, как только увидят, если только соотношение сторон не будет совсем уж в пользу спригганов. Обычно требуется хорошо вооруженная партия, чтобы искоренить шайку спригганов.

Грелл (Grell)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой/Подземелья или руины
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	4
MOVEMENT:	Fl 12 (D)
HIT DICE:	5
THACO:	15
NO. OF ATTACKS:	11
DAMAGE/ATTACKS:	1d4(x10)/1d6
SPECIAL ATTACKS:	Паралич
SPECIAL DEFENSES:	Иммунитет к электричеству
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (диаметр 5’)
MORALE:	Элита (13-14)
LEVEL/XP VALUE:	2,000

Грелл – это обитающая под землей левитирующая медуза. Этого ужасного хищника боятся за его способность быстро ударить, прежде чем можно будет изготовиться к защите.

Тело грелла в основном сферической формы и около пяти футов в диаметре. Оно делится на две отчетливых доли, левую и правую. Плоть тусклого коричнево-оливкового цвета с белыми прожилками. Различные шишки, борозды и вены придают ему вид обнаженного мозга. С одной стороны выступает десятидюймовый клюв, как раз над основанием и строго по линии раздела долей.

Основание тела окаймляют сотни щупалец длиной от одного до трех дюймов. С нижней стороны тела растут десять шестифутовых щупалец. Каждое бледно-зеленое щупальце толщиной с мужскую руку и оснащено множеством маленьких колючек вдоль внутренней поверхности.

Грелл не может разговаривать, но зато издает птичьи щелчки и трели. Движется и атакует совершенно бесшумно. Обладает легким мускусным запахом; его логово гнусно пахнет протухшей падалью.

Сражение: Грелл обладает средним человеческим интеллектом, которым пользуется, выбирая стратегию и тактику боя. Он не будет атаковать партию или индивидуума, которые явно смогут убить его.

Наиболее распространенная стратегия заключается в том, чтобы выжидать, паря вне поля зрения под потолком. Он может двигаться боком со скоростью 4, покачивая щупальцами и создавая слабые воздушные течения. Если он может коснуться поверхности, дополнительный импульс придаст ему полную скорость. Поднимается и опускается грелл с указанной в ТТХ скоростью.

Когда под ним проходит жертва, грелл бесшумно падает вниз, обычно ошеломляя (штраф к броскам ошеломления жертвы -3). Атакует всеми десятью щупальцами. Каждое попавшее по жертве щупальце цепляется и остается закрепленным. За каждое попадание жертва должна делать спас-бросок против паралича с премией +4. Если за жертву зацепились два или больше щупалец, грелл может поднять свою добычу в воздух (половина от обычной скорости). Как только жертва будет парализована, грелл взмывает

вверх вне поля зрения, чтобы пожрать ее. Грелл автоматически попадает по парализованной добыче в своих объятиях, не нуждаясь в бросках атаки. Пойманная добыча живет лишь несколько раундов после того, как будет парализована и умыкнута из поля зрения.

В те раунды боя, когда жертва не парализована, грелл использует минимум два щупальца, чтобы полосовать того, кого уже держит, а остальными щупальцами отмахивается от прочих атакующих. Он может атаковать клювом, но только парализованных существ в своих объятиях. Не забывайте, грелл достаточно смышлен, чтобы принимать хорошие решения, как распоряжаться в бою своими десятью щупальцами.

Любое попадание по щупальцу отсечет его, или как минимум сделает его недееспособным. У щупалец АС 4, как и у тела. Однако наносимые щупальцам повреждения не учитываются в hp существа. Если оставить его в покое, грелл отрастит утраченные щупальца за один-два дня.

У грелла иммунитет к электрическим атакам вроде молний.

Ареал/Общество: Грелл выбирает жизнь в подземных царствах или руинах. Единственный известный у него способ зрения это инфравидение, поэтому он предпочитает области постоянной темноты. Он покорен прихотям сильных воздушных течений, поэтому ищет замкнутые области подальше от ветра.

Грелл – это одиночное существо, предпочитающее жить вдали от представителей своего вида. Встретить его в обществе другого грелла можно только в брачный период. Он никогда не ведет переговоров с другими существами, но достаточно сообразителен, чтобы заключить сделку, когда альтернативой будет смерть. Грелл совершенно не заинтересован в сокровищах или прочих побрякушках цивилизации гуманоидов. Его логовом обычно служит пещера или скважина над уровнем пола. Часто грелл сидит просто возле логова, ожидая добычу.

Экология: Грелл- это траппер/охотник, и ест только свежеубитую добычу, хотя съедобными для него считаются почти все существа. Он может неделями поддерживать свое существования, не убивая. Особо уязвим для атак сверху и снизу. Парализующий яд нельзя извлечь из тела грелла, потому что нет никакого мешочка, где бы яд хранился. Части плоти можно использовать как ингредиенты для заклинаний и эффектов, дарующих левитацию или иммунитет к электричеству.

Греллы спариваются лишь один раз за свою 30-40 летнюю жизнь. Пара остается вместе всего пару дней, а затем разделяется, чтобы никогда не увидеться вновь. В высоком, недосягаемом месте откладывается где-то с полдюжины яиц, после чего мать их покидает. Молодняк начинает монстрами с 1 HD и получает по HD каждые два месяца. Рождаются они активными и полностью самодостаточными.

Гремлин (Gremlin)

SPECIES:	Гремлин	Фремлин	Голлтрит
CLIMATE/TERRAIN:	Любая/Суша	Любая/Суша	Любая/Не-арктическая суша
FREQUENCY:	Очень редкий	Очень редкий	Очень редкий
ORGANIZATION:	Шайка	Шайка	Шайка
ACTIVITY CYCLE:	Ночной	Дневной	Ночной
DIET:	Всеядный	Травоядный	Кровь
INTELLIGENCE:	Очень (11-12)	Средний (8-10)	Средний (8-10)
TREASURE:	Q, X	X	Q
ALIGNMENT:	Хаотично-злой	Хаотично-нейтральный	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	1-6	1-4	1-4
ARMOR CLASS:	4	6	2
MOVEMENT:	6, Fl 18 (B)	3, Fl 12 (B)	3, Fl 18 (B)
HIT DICE:	4	3+6	2 hp
THACO:	17	17	20
NO. OF ATTACKS:	1	1	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d4	1d4	1d2
SPECIAL ATTACKS:	Нет	Нет	Сосет кровь
SPECIAL DEFENSES:	Повреждается оружием +1	Повреждается оружием +1	Нет
MAGIC RESISTANCE:	25%	Нет	Нет
SIZE:	T (рост 18’’)	T (рост 12’’)	T (рост 6’’)
MORALE:	Нестойкий (5-7)	Нестойкий (5-7)	Средняя (8-10)
LEVEL/XP VALUE:	650	270	65

Маленькие крылатые гоблиноиды, которых часто путают с бесятами. Существует множество разновидностей гремлинов, но все они хаотичны и шкодливы. Цвет вожжи варьируется от коричневого до черного и серого, часто в пятнах. Уши очень большие и заостренные. Пара перепончатых крыльев позволяет им летать или планировать. Гремлины никогда не носят одежды или украшений.

Сражение: В настоящей драке толку от гремлинов ноль. При малейшей возможности они удирают, вместо того, чтобы биться лицом к лицо. Вот что они любят больше всего, так это устраивать шкоды. Чем больше злится их жертва, тем счастливее гремлины. Их любимая тактика – устроить ловушку, унижающую противника, а возможно и повреждающую его ценное имущество или ранящее возлюбленную. Если вдобавок поранится и сама жертва – это просто здорово! Например, гремлины могут натянуть проволоку в дверном проеме, которая уронит жертве на голову хрупкую вазу. Здание, облюбованное шайкой гремлинов, может за одну-единственную ночь превратиться в развалины. В рукопашной у гремлинов есть слабенький укус. Они могут довольно хорошо летать (маневренность B), но обычно держаться поближе к земле или прямо над головами противников, где по ним трудно попасть. Они повреждаются только волшебным оружием, и обладают 25% устойчивостью к магии. Несмотря на такую защищенность, они трусливы и сражаются только будучи зажатыми в угол.

Ареал/Общество: Гремлины – существа волшебные, первоначально явившиеся из неизвестного предела бытия. Чрезвычайно подвержены мутациям и могут скрещиваться почти со всеми видами гоблиноидов. В результате возникло несколько рас гремлинов, слегка различающихся способностями и натурой.

Гремлины путешествуют небольшими шайками, в строгом полетном ордере. Каждый гремлин знает, кто летит выше, кто ниже. Как правило, это определяется очками

повреждений, но агрессивные гремлины с низкими очками повреждений могут лететь выше более крупных собратьев. Для всех, кроме самих гремлинов, их самцы и самки неотличимы. Оба пола равно участвуют во всех мероприятиях. Дети с самого рождения предоставляются сами себе, впрочем, они вполне на это способны. Через месяц гремлин достигает полной зрелости. К счастью, спариваются они не очень часто.

Эти несносные поганцы обычно выискивают здание или поместье, чтобы поселится. Хотя они избегают индивидуальной борьбы, но облюбованное ими здание или земли не оставят, пока там не закончатся все развлечения (все будет разломано, а обитатели убегут), или не возникнет угрозы для жизни. Поскольку гремлины прилагают огромные усилия, чтобы их не увидели, разве что как скользящие тени, жители асто убеждены, что в их доме завелись призраки.

Экология: Гремлины не являются естественной частью экологии. Их иммунитет к обычному оружию защищает их от обычных хищников. Если их не тревожить, они живут веками.

Фремлин (Fremlin)

Довольно безвредные дружелюбные гремлины. Склонны к полноте, капризности и лени, во всем же остальном выглядят как маленькие гремлины с кожей цвета сланца. Иногда становятся терпимыми спутниками, если им кто-то понравится, и их будут вдоволь кормить и развлекать. Но даже и в этом случае они никогда не помогают в сражении и могут даже помешать, выдав нахождение прячущихся персонажей или совершив другие похожие ляпы.

Голлтрит (Galltrit)

Гнусные мелкие поганцы с каменно-серой кожей, обитающие в болотах, на свалках или в дерьмище. Благодаря малым размерам и окраске, обнаруживаются только в 1 случае из 8 (у эльфов 1 из 6). Атакуют все, что их потревожит. Врага пытаются ошеломить и укусить (если ошеломят, то укус получает +3 к попаданию) куда-то в неприметное место. Обезболивающие вещества в слюне не дают жертвам ощутить укус, совсем как у летучей мыши-вампира. Присосавшись, голлтрит будет высасывать по 1 hp крови в раунд в течении хода, если ему не помешать. Если возникнет какая-либо помеха, голлтрит удерет. Потеря крови снижает Телосложение жертвы на одно очко за каждые высосанные четыре hp крови. Если жертва теряет три и больше очков Телосложения, обычно из-за нескольких голлтритов, они теряет сознание от внезапной слабости. Требуется два полных хода, чтобы жертва пришла в себя, и две недели, чтобы восстановить утраченное Телосложение.

Гриппли (Grippli)

CLIMATE/TERRAIN:	Тропический/Болота и джунгли
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Племя
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	От очень до высокого (11-14)
TREASURE:	Qx4, I
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1d10
ARMOR CLASS:	9
MOVEMENT:	9, прыжками 15
HIT DICE:	1+1
THACO:	19
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d4 (оружием)
SPECIAL ATTACKS:	-3 к ошеломлению противника
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (рост 2,5')
MORALE:	Средний (8-10)
LEVEL/XP VALUE:	Обычный: 65 Мать племени: 270 Супруги: 175

Гриппли напоминают маленьких разумных гуманоидных древесных лягушек. Обладают примитивной культурой и неагрессивны.

Достигают роста два с половиной фута и весят 25-30 фунтов. Строение тела как у лягушек, за исключением похожих на человеческие руки и похожих на руки ног. Глаза желтые с вертикальными зрачками-щелочками. Кожа серо-зеленая с камуфляжными полосочками и узорами-завитушками. Хотя кожа на вид мокрая и блестящая, на ощупь она на самом деле сухая. Гриппли пахнут старой, мокрой растительностью.

Они любят яркие цвета и охотно добывают любые яркие предметы. Одежду носят только как украшение или для конкретной функциональной цели, например из-за карманов. В обычном столкновении с гриппли вне их деревни они будут носить только тонкие пояса или набедренные повязки, чтобы было куда цеплять оружие или добытые предметы.

Говорят на языке кваканий, рычаний, щелчков и визгов. В племени обычно будет как минимум один член, говорящий на всеобщем, эльфийском или любом другом языке обитающих в джунглях гуманоидов. Когда они говорят на любом языке, кроме своего, их почти невозможно понять из-за квакающего акцента.

Сражение: Благодаря окраске гриппли их противники получают штраф -3 к своим броскам ошеломления. Защищаются гриппли при помощи силков, сетей, отравленных дротиков и случайного меча или кинжала. Любое металлическое оружие для гриппли должно быть произведено кем-то другим, поэтому мечи так редки. Они могут приспособиться к любому оружию, и известно, что в редких случаях они применяли и копья с духовыми трубками. Никогда не носят доспехов. Говоря вообще, гриппли предпочитают небольшое оружие, чтобы не мешало лазать по деревьям.

Благодаря своим необычным рукам и ногам, гриппли могут лазать по деревьям или неровным скалам со своей обычной скоростью. Когда они неподвижно ждут среди растительности, их природный камуфляж дает противникам штраф -3 к броскам

ошеломления. Обладают инфравидением, пригодным на расстоянии до 10 ярдов, что означает, что ночью они могут действовать не хуже, чем днем.

Они весьма смышленые, когда необходимо выработать стратегию и тактику для победы над крупными и более мощными силами. Любой другой стратегии гриппли предпочитают засады и ловушки. Поймав противников при помощи силков и сетей, они могут швыряться дротиками с безопасной высоты деревьев. Если их не провоцировать, сами они нападают только чтобы украсть различные ярко раскрашенные побрякушки.

Ареал/Общество: Племенная деревня гриппли состоит из маленьких хаток, построенных из дерева и грязи на земле, в густой тени больших деревьев. В редких случаях деревня гриппли расположена на крепких ветвях деревьев. Каждой деревней управляет мать племени (AC 7, HD 3, наносит 1d6+1 повреждений оружием). Раз в день мать племени может выпустить облако мускуса, действующее как заклинание «вонючее облако». Она похожа на всех прочих гриппли, только ростом почти четыре фута. У нее 1d3 самца крупнее средних размеров (AC 8, HD 2, наносит 1d4+1 повреждений отравленным оружием) от трех до трех с половиной футов ростом. Считается, что кровь матери племени отмечена прикосновением их божества.

В типичной деревне насчитывается 5d6 способных обороняться самцов. Еще там будет равное им количество небоеспособных самок и 1d6 детенышей, также небоеспособных. У гриппли есть основные семейные ячейки, совсем как у людей, и у каждой семьи есть своя хатка. Хатка матери племени служит еще и храмом их маленького, похожего на лягушку божества. Прочие божества в пантеоне включают злых богов-змей и богинь-пауков.

Высокий от природы интеллект позволяет гриппли осваивать новые устройства и оружия легко и быстро. Как раса, они не имеют ни малейшего желания производить такие вещи самостоятельно. Однако они могут покупать их у других рас. Для обмена они, как правило, предлагают редкие фрукты и прочие трудно доступные экземпляры из джунглей. Гриппли крайне осторожны и развивают торговые отношения только с группами, которым полностью доверяют, вроде добрых эльфов или редких деревень добрых людей в своей местности.

Экология: Гриппли едят фрукты и насекомых. Мелких насекомых они ловят в больших количествах силками, а на гигантские разновидности охотятся, как люди охотятся на оленей. В свою очередь на гриппли охотятся самые крупные земные и древесные хищники. В особенности гриппли по вкусу гигантским змеям и паукам.

В мире гриппли редки, в основном из-за низкой рождаемости. Они живут до 700 лет, но рожают за все это время лишь шестерых или около того детей. По этой причине гриппли будут неистово защищать своих детенышей.

Грунг (Grung)

CLIMATE/TERRAIN:	Тропики и субтропики/Болота
FREQUENCY:	Необычный
ORGANIZATION:	Племя
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)
TREASURE:	C
ALIGNMENT:	Законно-злой
NO. APPEARING:	4d12
ARMOR CLASS:	7
MOVEMENT:	9, Sw 12
HIT DICE:	1+2
THACO:	19
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACKS:	1d3 (укус)/1d6 (оружием)
SPECIAL ATTACKS:	Яд
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (рост 3’)
MORALE:	Элита (13)
LEVEL/XP VALUE:	Обычный: 120 Головастик: 7 Подросток: 35 Шаман 1-2 ур: 175 Шаман 3 ур: 270

Грунги – жабовидные гуманоиды, обитающие в болотах и топях, с высоким чувством территориальности.

Ростом они примерно три фута, нижняя часть тела у грунгов сильно напоминает лягушку или жабу, с мощными ногами и большими перепончатыми ступнями. Однако верхняя часть тела более развита, с мускулистыми передними конечностями, противопоставленными большими пальцами и не столь большой головой, больше похожей на гуманоидную. Они стоят выпрямившись и передвигаются стремительными короткими скачками. В отличие от лягушек, жаб и забияк, они не могут совершать длинные прыжки и скачки.

В то время как эволюция наделила их интеллектом и передними конечностями, могущими обращаться с инструментами, она же лишила их клейких лягушачьих языков. Вместо этого широкие пасти грунгов полны острых зубов, необходимых хищникам. У грунгов скользкая влажная кожа, как у прочих амфибий. Так как дышат они через кожу, они должны сохранять ее влажной. Окраской они похожи на лягушек-быков – пятнистая зеленая с коричневым на спинке, переходящая в белый или желтый на брюшке. Их глаза – не столь крупные, как у лягушек и жаб, и защищенные костными дугами – красные с черными зрачками. Мужчины чуть меньше женщин.

Сражение: Грунги, будучи маленькими, предпочитают засады лобовым атакам. Их излюбленная тактика лежать, укрывших, пока их враги – будь то путешественники или отряд грунгов из другого племени – не зайдут в зону досягаемости, после чего открыть огонь из коротких луков и швырять копья. Против негрунгов такие атаки особо смертоносны, потому что наконечники стрел и копий неизменно смазываются ядом. Яд – это липкая жидкость, постоянно выделяемая кожей грунга. Прежде чем использовать оружие, грунг потрет наконечник о свою кожу, смазывая его ядом. Яд очень токсичен – провалившие спас-броски умирают через четыре раунда (при успешном спас-броске

никаких повреждений). Именно к этому типу яда у самих грунгов иммунитет (но не к другим ядам). Яд выдыхается через десять раундов пребывания на воздухе.

Хотя грунги предпочитают луки и копья, но могут и пакостно укусить. В слюне содержится ослабленная версия того же яда, который выделяет их кожа. Жертвы получают премию +2 к спас-броску, но в случае неудачи умирают через шесть раундов.

Если кожа грунга высохнет, он погибнет. Чтобы не задохнуться, ему необходимо погружаться в воду как минимум раз в три часа на полный раунд.

Ареал/Общество: Грунги – воинственные, территориальные существа. Как правило, они объявляют своей всю территорию как минимум в радиусе мили от своих племенных поселений. Всякий, кто окажется недостаточно мудрым, чтобы забрести на эту территорию, будет целью для немедленной атаки. Грунги из других племен также считаются законной добычей – небольшие скверные пограничные войнушки между соседствующими племенами это правило, а не исключение. Большинство столкновений с грунгами будет с бродячими боевыми шайками, высматривающими нарушителей границ. Грунги всегда враждебны, переговоры с ними невозможны.

Поселения грунгов – это грязные скопления грубых халуп, иногда укрытых внутри больших мертвых деревьев. Племя насчитывает 10d6+40 грунгов, 25% из которых дети (AC 10, Sw 12, HD ½, #AT 1, Dmg 1 (без яда), SA нет). Грунги откладывают яйца, и их отпрыски проходят через стадию головастиков. По этой причине поселения грунгов всегда находятся возле открытых водоемов. Через три месяца после проклевывания, головастики лишаются хвостиков, отращивают конечности и вылезают из воды, присоединяясь к племени в качестве незрелых грунгов. У этих молодых грунгов будет 1-1 HD, но в остальном те же способности, что и у взрослых. Полной зрелости они достигают через следующие шесть месяцев.

Племена грунгов матриархальны. Военные вожди все женщины, а племенным вождем становится самый сильный боец среди военных вождей. Карьерный рост осуществляется посредством дуэлей до смерти, титул переходит к победителю. В каждом племени также есть одна женщина-шаман максимум 3-го уровня. Ей открыты сферы Общая, Животных, Сражения, Исцеления (только обратные заклинания) и Растений.

Экология: Грунги питаются обитающими в болотах млекопитающими, вроде крыс, неосторожных путников, и даже другими грунгами. Из-за токсичности их мяса естественных хищников у них немного. Гигантские ядовитые змеи обычно иммунны к яду грунгов и активно на них охотятся.

Вода вокруг поселка грунгов окрашена их ядовитыми выделениями. Любой негрунг, выпивший такой воды, должен сделать успешный спас-бросок от яда (с премией +3) иначе его будет тошнить 2d4 раунда. Испытывающие тошноту существа сражаются со штрафом -1 к броскам атаки и +1 к AC.

Яд грунгов практически невозможно хранить (любой контакт с воздухом вызывает разложение в течение десяти раундов).

Хобгоблин, норкер (Hobgoblin, Norker)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой/Не Арктика
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Племя
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Средний (8-10)
TREASURE:	E
ALIGNMENT:	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	3-30
ARMOR CLASS:	3
MOVEMENT:	9
HIT DICE:	1+2
THACO:	19
NO. OF ATTACKS:	2
DAMAGE/ATTACKS:	1d6 (оружием)/1d3 (укусом)
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	S (рост 4’)
MORALE:	Стойкий (11-12)
LEVEL/XP VALUE:	Обычный: 35 Младший вождь: 65 Вождь: 120

Дальние родственники хобгоблинов, норкеры это гадкие мелкие гуманоиды с воинственными взглядами. Они разумны и агрессивны.

Норкеры – мелкие, жилистые гуманоиды. Кожа может быть любого оттенка от рыжевато-коричневого до темно-серого. В отличие от своих кузенов-хобгоблинов, волос у них нет, только крепкая, голая кожа. Лицо будет более яркого оттенка, чем кожа. У мужчин ярко раскрашенные синим или красным носы. Глаза у норкеров желтые, как и их зубы – сравнить совсем нетрудно, потому что два клыка выпирают из-под верхней губы на три дюйма. И вряд ли кто-то удивится тому, как мерзостно разит у них из пасти. Как и следует ожидать, тело не уступает пахучестью, отдавая застарелым потом и годами избегания любых контактов с водой и мылом.

Норкеры не носят доспехов, потому что их шкура прочностью не уступает большинству доспехов. Из одежды они носят лишь набедренные повязки и им подобные вещи. С пояса свисают трофеи и прочие украшения. Из всех цветов норкеры больше всего любят красный и синий.

Своего языка норкеры не имеют, используя диалект хобгоблинского, который даже хобгоблинам понять нелегко, хотя и возможно. Также они могут общаться с орками, гоблинами и им подобными. Голоса у норкеров низкие и скрипучие.

Сражение: Типичный отряд норкеров вооружен дубинками или иным дробящим оружием (тип B). Щитами или доспехами не пользуются. Атакуя, норкеры сперва взмахивают дубинками, а потом кусаются клыками. Когти или кулаки норкеров не годятся для эффективного боя без оружия.

Шайка норкеров атакует, используя тактику роя. Они взмахивают дубинками, затем подскакивают, чтобы впиться в жертву клыками. Они будут по возможности придерживаться этой схемы, продолжая бить дубинками и кусаться, пока, в конце концов, не одолеют свою добычу простой численностью

Ареал/Общество: Племя норкеров – это неорганизованная банда головорезов. Правят самые сильные члены племени, но их власть простирается лишь в пределах досягаемости их рук.

В типичном племени норкеров 2d10x10 взрослых мужчин-воинов. Кроме того, на каждые 20 воинов будет командующий ими вожак с максимальным количеством hp (10). В любом племени численностью свыше 100 воинов будет младший вождь с 3 HD и AC 1. В логове же будет и вождь с 4 HD и AC 0. Обычно в телохранителях у вождя 2d4 младших вождя и 3d4 вожака. Помимо воинов в племени будут женщины – 150% от числа воинов, и дети – втрое больше, чем воинов.

Большинство (80%) логов норкеров расположены под землей или глубоко в старых развалинах. Прочие логова – это деревни на поверхности, обычно захваченные норкерами, а затем, если необходимо, укрепленные. Норкеры не в состоянии сотрудничать достаточно долго, чтобы выстроить что-то помимо большой ограды вокруг деревни с обходной дорожкой поверху и воротами. Хотя солнечный свет норкерам не особо вредит, они его не любят, и гораздо активнее после захода солнца. Таким деревням свойственно вонять, потому что санитарии норкеры не разумеют.

С сильными партиями норкеры вступят в переговоры, но всегда будут выискивать способ сжульничать. В лучшем случае они ненадежные союзники. Различные племена норкеров редко встречаются друг с другом, но если это случается, между ними вспыхивает постоянная партизанская война. Каждая сторона убивает норкеров противника всякий раз, когда может, забирая клыки в качестве трофеев. Однако до полномасштабной войны у них никогда не доходит.

Мощные, хорошо экипированные шайки хобгоблинов могут на какое-то время вбить в племя норкеров сомнительную преданность, поскольку норкеры своих более крупных кузенов уважают и боятся.

Экология: Норкеры едят все, что шевелится или истекает кровью. В случае нужды они могут перебиваться и зерном или прочим съедобными растениями. Работать, чтобы добыть себе пищу, они не любят, предпочитая воровать, а не охотиться, всегда, когда возможно. Более крупные хищники охотятся на обитающих на своей территории норкеров. Шкура у них довольно прочная, но зато мясо съедобное.

Крюкастый ужас (Hooked Horror)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой/Под землей
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Клан
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)
TREASURE:	P
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	2d6
ARMOR CLASS:	3
MOVEMENT:	9
HIT DICE:	5
THACO:	15
NO. OF ATTACKS:	3
DAMAGE/ATTACKS:	1d8/1d8/2d6
SPECIAL ATTACKS:	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (рост 9’)
MORALE:	Стойкий (11-12)
LEVEL/XP VALUE:	175

Крюкастый ужас – это двуногий, обитающий под землей монстр, выглядящий как помесь стервятника и человека с крючьями вместо рук.

Крюкастый ужас достигает в высоту свыше девяти футов и весит почти 350 фунтов. Обладает прочным пятнисто-серым экзоскелетом, наподобие насекомьего. Передние конечности оканчиваются 12-тидюймовыми крюками. Ноги оканчиваются ступнями с тремя небольшими крючьями, похожими на длинные острые пальцы. Голова выглядит в точности как голова стервятника, включая загнутый клюв. Глаза фасетчатые. Считается, что крюкастый ужас – дальний родич таракана или пещерного сверчка.

Для людей и полулюдей крюкастые ужасы не пахнут, но животное учует сухой мускусный запах. Общаются серией щелчков и клацаний, издаваемых экзоскелетом на горле. В пещере эти зловещие звуки могут далеко разноситься эхом. Это позволяет им определять размеры пещер и расстояния, очень похоже на ультразвуковой радар летучей мыши.

Сражение: Крюкастые ужасы обладают острым слухом и ошеломляются только на броске 1. Они всегда знают свою территорию, и стараются устроить засаду ничего не подозревающим путникам или обитателям. Каждый раунд они взмахивают обоими крюками. Если в каком-либо раунде попадут оба крюка, в этом же раунде автоматически попадет и клюв. После чего крюкастые ужасы автоматически причиняют 2d6 повреждений клювом каждый последующий раунд, пока не будет отцеплен хотя бы один крюк.

Зрение у крюкастых ужасов очень слабое. Они слепнут на нормальном свету. Выслеживают и обнаруживают свои жертвы при помощи острого слуха. Поскольку их зрение в любом случае очень слабое, они не получают штрафов для боя и перемещения, будучи ослепленными или находясь в полной темноте. Противников под воздействием «тишины» они атакуют со штрафами, применяемыми к ослепленным.

Крюкастые ужасы прирожденные верхолазы – их крюки идеально подходят для удерживания на скальной поверхности. Они могут двигаться вверх по вертикальным поверхностям, если те не полностью отвесны, с обычной скоростью. Большой вес крюкастых ужасов означает, что они не могут свисать с потолка подобно насекомым.

Ареал/Общество: Очевидная плата за то, что вместо рук у них крючья, состоит в том, что крюкастые ужасы не могут пользоваться оружием или инструментами. Подбирать предметы они могут только клювом. Это серьезно ограничивает их способность к накапливанию больших сокровищ.

Клан крюкастых ужасов чаще всего живет в пещерах и подземных кавернах. Вход обычно расположен наверху вертикальной или очень крутой скальной стены. У каждой семейной ячейки клана есть своя собственная пещерка, отходящая от центральной пещеры. Яйца клана хранятся в самом безопасном месте, которое проще всего оборонять. Кланом правит старейшая самка, которая никогда не участвует в боях. Старейший самец, часто супруг правительницы клан, распоряжается во всех вопросах охоты и сражений, и считается военным вождем.

Члены клана редко сражаются друг с другом. Они могут ссориться или не сотрудничать, но до ударов доходит редко. Кланы иногда сражаются между собой, но только когда им есть что делить, например, из-за территориальных споров. Клан крюкастых ужасов редко хочет править большими территориями или покорять другие кланы.

У крюкастых ужасов почти нет связей с другими расами. Хотя они не будут сдуру атаковать сильные партии, как правило, прочие существа считаются едой. При встрече с более сильной группой они отступают. Крюкастым ужасам неведомы чувства благодарности или долга за услугу. В их простом языке даже нет слов для таких понятий. То, что персонаж спас жизнь крюкастого ужаса, вовсе не означает, что тот когда-либо почувствует благодарность и вернет услугу.

Экология: Хотя крюкастые ужасы в основе своей всеядны, они предпочитают мясо. Они могут питаться практически всеми пещерными грибками, растениями, лишайниками или животными. Крюкастые ужасы хорошо приспособлены к пещерной жизни. У них почти нет естественных врагов, хотя если кто-то сумеет изловить крюкастого ужаса, то попытается сожрать его.

Экзоскелет крюкастого ужаса высыхает и становится слишком хрупким, чтобы можно было его использовать, через месяц или около того.

Хоргар (Horgar)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой/Под землей
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Камни или земля
INTELLIGENCE:	Полу- (5-7)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	-10 (голова AC 0)
MOVEMENT:	3
HIT DICE:	От 30 до 100
THACO:	5
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	20-80
SPECIAL ATTACKS:	Брызжет кислотой
SPECIAL DEFENSES:	Огромная жара
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	G (длина 30’-100’)
MORALE:	Бесстрашный (20)
LEVEL/XP VALUE:	30 HD: 26,000 (+1,000 за каждый HD сверх 30)

Это огромное и могучее существо проедает себе дорогу в твердой скале, оставляя за собой туннели, коридоры и пещеры. Неподвижный хоргар напоминает наплыв лавы. Движущийся хоргар напоминает гигантского черного каменного слизня. Он – куча продолговатой формы, с толстой кожей из настоящего камня (толщиной у взрослого в пять футов). Кожа разделена трещинами на большие пластины, движущиеся и скользящие, когда хоргар ползет. Единственная непокрытая часть тела – голова, расположенная на одном конце продолговатого тела, выглядящая простой глыбой более мягкого камня.

Хоргар пахнет сверхразогретой кислотой, он выделяет ее между скальными пластинами, запах напоминает аммиачный. От этих газов глаза прочих существ начинают слезиться, возникает раздражение ротовых и носовых полостей. Единственные издаваемые хоргаром звуки – трение его кожи о стены туннеля и шипение кислоты и разогретого плавящегося камня.

Сражение: Хоргар существо неагрессивное. Главная проблема – он вообще не признает большинство живых существ. Если его не провоцировать, он ползет своей дорогой, неважно, есть ли кто-то на его пути или нет. Если на него напасть, он постарается уползти. Остающиеся после него туннели опасно горячие первые три часа, причиняя 2d10 повреждений при контакте с незащищенным телом. Древесина или бумага, коснувшись горячих стен, мгновенно вспыхивают, металл, пробыв в контакте со стеной один ход, может причинить 2d10 ожоговых повреждений. В течении полных 24 часов после прохода хоргара стены остаются горячими, хотя и не опасными. Также в туннеле встречаются лужицы кислоты, причиняющей 1d4x10 повреждений незащищенному телу. Прочие предметы должны выбросить спас-бросок от кислоты, иначе будут уничтожены.

Хоргар иммунен к кислоте, огню и электричеству. Бить по нему физическим оружием – все равно, что лупить по гранитной глыбе. Режущее оружие наносит только половину повреждений и должно делать спас-броски от сокрушительного удара. Все оружия должны делать спас-броски от кислоты, что означает, что режущие оружия

должны делать по два спас-браска за каждое попадание. Провал любого из спас-бросков означает конец оружия – оно либо растворилось, либо раскололось.

Если хоргар не может убежать от нападающих, он разворачивается и сражается. Его единственное оружие – брызгать кислотой из головы на расстоянии до 20 футов. При первой же возможности он снова попытается удрать. Хоргарам так сложно причинить вред, и они столь опасны, что большинство существ просто оставляют их в покое.

Ареал/Общество: Хоргары живут в земных глубинах, в местах с твердой породой. В редких случаях их можно встретить ближе к поверхности или в более мягком камне. У них нет никакого своего общества, но они влияют на многие другие сообщества. Название «хоргар» карличье, гномы называют их «сторгин», оба имени приблизительно переводятся как «камнеед».

За все те эпохи, что хоргары прокладывали туннели в Подземье, позади них остались тысячи миль туннелей и пещер. Естественные причины, вроде подземных вод, размыли большую часть каверн, придав им вид естественных. Эти каверны стали домом для многих рас.

Некоторые из наиболее примитивных рас Подземья поклоняются хоргарам как богам. Другие, вроде карликов, дуэргаров, драу, гномов и глубинных гномов используют их в качестве рабочих животных. Хоргаров держат в укрепленных, отделанных стеклом ямах. Ими можно управлять, просовывая тонкие, покрытые стеклом копья между пластинами их кожи. Копья не причиняют вреда, но достаточно раздражают хоргаров, чтобы заставить их двигаться прочь от этой стороны. Возница, называемый на карличьем «хоргарин», должен быть искусен и быстр, чтобы скользящие пластины шкуры не выхватили копье у него из рук. У карликов есть поговорка: «Невезучий, как хоргарин без копья».

Каждые 500 лет хоргар откалывает от себя 2d10 кусочков в глубокой укрытой пещере с одним только входом. Каждое отложенное яйцо уменьшает его HD на 1. Яйца излучают тепло и медленно сочатся кислотой. В следующие два года яйца созревают в детенышей с 30 HD и становятся активными, голодными и мобильными. После этого они растут на 1 HD в год, пока не достигнут взрослости со 100 HD. Длина хоргара примерно 1 фут за каждый HD.

Экология: Хоргары – важная часть экологии Подземья. Побочные продукты камнеедов это пригодные для дыхания газы, кислоты и прочие жидкости, и различные минеральные отложения. Без прокладывающих туннели хоргаров жизнь в Подземье была бы невозможной. Тела хоргаров не представляют никакой ценности, разве что для волшебников – некоторые части тел используются для заклинаний, связанных с землей, камнем, копанием и плавящей жарой.

Hound, Yeth

Iguana, Giant

Ингунди (Ingundi)

CLIMATE/TERRAIN:	Умеренный/Леса
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Ночной
DIET:	Хищник
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)
TREASURE:	D
ALIGNMENT:	Хаотично-злой
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	6
MOVEMENT:	6
HIT DICE:	3+2
THACO:	17
NO. OF ATTACKS:	2 когтями, 1 укус
DAMAGE/ATTACKS:	1d6/1d6/1d12
SPECIAL ATTACKS:	Заклинания
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (рост 5’-6’)
MORALE:	Средняя (10)
LEVEL/XP VALUE:	420

Ингунди – это разумная гуманоидная рептилия, которая одурачивает свою добычу, окутываясь иллюзией.

В своем настоящем облике ингунди похожа внешне на небольшого человека-ящерицу – легкая в кости двуногая рептилия ростом от пяти до шести футов, уравновешивающая хвостом верхнюю часть тела. Однако пасть у нее шире чем у человека-ящерицы, полная острых, разрывающих зубов. Передние конечности, пусть и более тонкие и слабые, оснащены длинными и ужасающе острыми когтями. Цвет кожи ингунди варьируется от светло-зеленого на спине до бледно-желтого на брюшке. Маленькие глазки желтые с большими черными зрачками. Ингунди не носит никакой одежды и украшений.

Своего языка у ингунди нет, они общаются телепатически.

Сражение: Ингунди редко является в своем настоящем облике. Она обладает мощной разновидностью ESP, хорошо развитой силой «изменения себя», и, как правило, является в облике какого-нибудь другого, более безобидного существа. Это может быть кто угодно, размером от крупной собаки до медведя. Подобным образом ингунди может маскировать себя дважды в день, маскировка держится 1d10+10 раундов.

Охотясь на людей или полулюдей, она принимает облик привлекательного представителя той же самой расы, что и жертва, но противоположного пола. Физические подробности иллюзии добываются прямо из сознания жертвы. Ингунди всегда подбирает пылко желаемый, но редко недоступный для жертвы тип фигуры. Силу ESP можно блокировать магическими заклинаниями, вроде «пустого сознания». С разумными существами всегда существует опасность предстать в облике того, чье присутствие здесь невозможно объяснить.

В этом облике ингунди приближается к жертве и пытается завязать с ней флирт. В случае животных используются ритуалы ухаживания. Жертве и невдомек, что все реплики ингунди – телепатические. Если кто-то посторонний присутствует при этом диалоге, он услышит лишь реплики одной стороны.

Во время разговора ингунди накладывает мощное телепатическое заклинание «очаровать человека» или (если надо) «монстра». Жертва получает спас-бросок от

заклинания со штрафом -2. Если способность ESP не может прочесть сознание жертвы, ингунди не сможет ее «очаровать». В случае успеха, ингунди отводит жертву подальше от лишних глаз, где убеждает жертву избавиться от всех доспехов. В первом раунде она получает +4 к атаке и автоматически ошеломляет жертву. После первоначального раунда очарование спадает, премия утрачивается, и жертва может отбиваться. Если что-то пойдет не так, вроде не сработавшего «очарования» или чьего-то вмешательства, ингунди удерет. Она дерется только будучи загнанной в угол.

Ареал/Общество: Ингунди как правило устраивает небольшое логово внутри мертвого дерева или среди обнаженных древесных корней. С другими особями своего вида встречается только для спаривания, раз в год в разгар зимы. Самка откладывает единственное яйцо, прячет и забывает о нем. Спустя двенадцать недель оно проклевывается. Малыш ингунди обладает всеми силами, но охотится только на небольших животных, пока не достигнет полного роста шесть месяцев спустя.

Обычной добычей ингунди служат лесные животные тех размеров, которые она может имитировать в своей иллюзии, вроде оленей. Людей она не боится и охотится на них, если те окажутся самой близкой добычей. Обычно она охотится только раз в несколько дней, одного убийства ей достаточно, чтобы прокормиться этот срок.

Никакой известной культурой или цивилизацией ингунди не обладают.

Экология: Ингунди – высокоэффективный хищник. У нее нет естественных врагов. Ее магические способности используются для защиты, ESP предупреждает ее об охотниках. Когда ингунди обнаруживают, она всего лишь превращается в существо, на которое охотник не стал бы охотиться, а то и в аналогичное существо противоположного пола. В этом случае охотник и жертва меняются местами.

Ингунди не производят ничего ценного для людей или животных. Некоторые ингунди «очаровывают» гигантских игуан и используют их как скакунов. Игуан контролируются телепатически, они совершенно послушны своим наездникам. Считается, что это ингунди стоят за возникновением многих мифов и легенд о злых существах, охотящихся на нехороших людей. Это обычное объяснение в тех случаях, когда кто-нибудь исчезает без следа, и нет никаких естественных причин для исчезновения.

Kech

Kyuss, Son of

Mist, Vampiric

Майт (Mite)

SPECIES:	**Майт**	**Сняд**
CLIMATE/TERRAIN:	Любой/Под землей	Любой/Под землей
FREQUENCY:	Редкий	Необычный
ORGANIZATION:	Племя	Семья
ACTIVITY CYCLE:	Любой	Любой
DIET:	Всеядный	Всеядный
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)	Низкий (5-7)
TREASURE:	K (C)	J (I)
ALIGNMENT:	Законно-злой	Нейтральный
NO. APPEARING:	6d4	1d8
ARMOR CLASS:	8	-4
MOVEMENT:	3	21
HIT DICE:	1-1	1-1
THACO:	20	20
NO. OF ATTACKS:	1	Нет
DAMAGE/ATTACKS:	1d3	Нет
SPECIAL ATTACKS:	Нет	Нет
SPECIAL DEFENSES:	Нет	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет	См. ниже
SIZE:	T (рост 2’)	T (рост 2,5’)
MORALE:	Средняя (8-10)	Средняя (8-10)
LEVEL/XP VALUE:	35	65

Майты и родственные им сняды это крохотные, шкодливые гуманоиды, издевающиеся в подземельях над искателями приключений ради забавы и выгоды.

У майтов безволосая бородавчатая кожа, различного цвета в диапозоне от светло-серого до ярко-фиолетового. Головы треугольной формы с ушами как у летучей мыши и длинным крючковатым носом. У мужчин-майтов вдоль центра черепа красуется костяной гребень и короткая эспаньолка на лице. Многие носят грязные тряпки, украденные у предыдущих жертв. Голоса у них высокие и чирикающие, ими они передают лишь самые простые идеи.

Сражение: Майты стараются подловить одиноких путников и заблудившихся в ямы-ловушки (1d6 повреждений), сети (успешный спас-бросок от паралича, иначе опутает) и на растяжки (успешная проверка Ловкости, иначе носом в землю). На упавших или опутанных персонажей набрасывается стая майтов, обрушивающая град дубинок (кумулятивная вероятность 2% на дубинку, что жертва вырубится, но только если доспехи на ней хуже юшмана). Затем утратившую сознание жертву связывают с головы до ног и утаскивают в свое логово. Внутри над жертвой будут издеваться и изгаляться 1d4 дня, после чего она майтам наскучит. Тогда они снова вырубят свою жертву, сопрут все имущество и отнесут ее в другую точку подземелья.

Ареал/Общество: Логова майтов состоят из дюжин крошечных пересекающихся коридоров, проходящих над и под главными коридорами подземелья. Бесчисленные входы соединяют туннели майтов с подземельем, но все они тщательно укрыты за вставленными камнями (чтобы найти вход в туннель майтов требуется бросок поиска потайных дверей). Для людей и полулюдей коридоры майтов слишком маленькие. Более крупные существа, вроде человека, получают штраф -4 к атаке и +4 к AC, когда сражаются в туннеле майтов.

Майты мелкие и шустрые. Они шныряют по своим туннелям туда-сюда, ненадолго останавливаясь, чтобы взглянуть на главный туннель, безостановочно болтая и чирикая друг с другом.

Глубоко внутри системы туннелей майтов находится одно-единственное большое помещение с низким потолком. Тут живет король майтов, восседающий на своем крохотном трончике, одетый в перепачканные одежды, украденные у предыдущих жертв. Король майтов свирепый (для майта) воин с 1+1 HD. Его укус причиняет 1d4 повреждений. Также в королевских покоях будет 4d6 женщины-майта и 4d6 детеныша. У женщин 1d8-2 hp и укус, причиняющий 1d2 повреждений. Дети небоеспособны.

Само помещение загажено и завалено захваченным оружием, доспехами и одеждой. Монеты и им подобное беспечно разбросаны вокруг, но майтам нравятся яркие, блестящие самоцветы. Последние хранятся у короля, которому дозволено играться с ними всегда, когда захочется.

Майты шкодливые и любопытные. Они часами будут рассматривать самый незначительный украденный предмет, тыкая и щупая, сгибая и пробуя на зуб, пока он им не наскучит или, что более вероятно, не сломается. Они обожают носить одежды на дюжины размеров больше своего. Майтам нравятся кости и иногда они притаскивают в логово черепа крупных монстров.

Экология: Майты охотятся на червей и прочих вредителей. Любят НЗ. Большинство монстров рассматривает их в качестве закуски на один зуб. Злые великаны иногда закусывают ими для аппетиту.

Сняд (Snyad)

Сняды – дальние родственники майтов. Любовь к сокровищам часто побуждает их воровать у людей и полулюдей. Сняды напоминают майтов, но чуть покрупнее (ростом 2,5 фута), с полной, хотя и спутанной шевелюрой, и светло-коричневой кожей.

Сняды не говорят ни на одном из известных языков, но, похоже, успешно общаются с майтами. Иногда эти два вида существ действуют сообща – майты отвлекают жертву, а сняды быстро выскакивают и хватают вещички.

Сняды воруют с огромной искусностью, застигая своих противников врасплох в 90% случаев, часто выхватывая предметы прямо из руки хозяина, затем устремляясь назад в нору и прячась там, пока преследователи не уйдут. Чтобы заметить вход в логово сняда требуется успешный бросок поиска: для эльфов вероятность 1 из 3, для всех прочих 1 из 4.

Сняды никогда не атакуют, избегая боя при помощи своих потрясающе быстрых рефлексов. Они не особо сильны, и любой человек или получеловек с Силой 12 может поймать сняда при успешном броске атаки. Пойманные сняды лягаются и визжат, дергаются и ерзают, чтобы вырваться, но никогда не кусаются (опасаясь, что поймавший укусит их в ответ). Благодаря своей высокой Ловкости сняды получают премию +3 к спас-броскам против заклинаний, от которых можно увернуться.

Живут сняды непосредственно семьями, женясь на всю жизнь.

Некрофидий (Necrophidius)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой/Суша
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Нет
INTELLIGENCE:	Средний (10)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	2
MOVEMENT:	9
HIT DICE:	2
THACO:	19
NO. OF ATTACKS:	1
DAMAGE/ATTACKS:	1d8
SPECIAL ATTACKS:	Паралич и см. ниже
SPECIAL DEFENSES:	Иммунитет к яду и см. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	L (длина 12’)
MORALE:	Бесстрашный (19-20)
LEVEL/XP VALUE:	270

Некрофидий, иногда называемый «червем смерти», это искусственное существо, построенное и оживленное волшебником или жрецом для единственной задачи, вроде защиты конкретного сокровища или убийства конкретной цели.

Некрофидий напоминает выбеленный скелет гигантской змеи, увенчанный клыкастым человеческим черепом с постоянно вращающимися молочно-белыми глазами. Кости червя смерти на ощупь теплые. Для большинства чувств некрофидий почти необнаружим. Он совершенно бесшумен – он может открыть дверь, и петли не скрипнут, и даже когда он ползет по полу, устланному сухими листьями, он не производит шума. У некрофидия нет никакого запаха. Он постоянно находится в движении, двигаясь с убийственной грациозностью.

Сражение: При всякой возможности некрофидий нападает, застигая врасплох. Его бесшумность налагает на броски ошеломления противника штраф -2. Если только его самого не застигли врасплох, он выполняет движение, обычно называемое «танцем смерти» - гипнотические покачивания, подкрепленные небольшими магическими эффектами. Танец смерти приковывает внимание любой жертвы, видящей некрофидия, которая провалит спас-бросок от заклинаний. В таком состоянии разумный противник неспособен на какие-либо действия, совсем как при заклинании «гипноз». Что позволяет некрофидию приблизиться и напасть, не встречая сопротивления.

Его укус наносит 1d8 повреждений и вынуждает сделать еще один спас-бросок от заклинаний. Проваливший этот спас-бросок персонаж парализуется на 1d4 хода. Эффект от укуса магический, поэтому «развеять магию» его снимет, а «нейтрализовать яд» нет. Во время паралича жертва находится без сознания.

Интеллект некрофидия замещается магией – у него нет разума, как такового. А поэтому влияющие на разум заклинания, вроде «сна» или «вызвать страх», на некрофидия не действуют. Он не живой во всех смыслах этого слова, и яды на него не действуют. Ему не требуется ни сна, ни какого-либо питания. Несмотря на многочисленные признаки обратного, некрофидий не нежить, и не может быть изгнан.

Ареал/Общество: Некрофидий создается для единственной цели. Создать его можно одним из трех способов. Первый, магический фолиант сродни «Руководству по

големам» может сообщить секреты конструирования некрофидия («Некрофидикон», как его иногда называют, должен быть сожжен до пепла, который и служит оживляющей силой для монстра). Как вариант, волшебник может создать некрофидия собственными средствами. Процесс этот долгий и сложный, и требует, чтобы волшебник мог наложить «ограниченное желание», «шестеренку (в заднице)» и «очаровать человека». Третий метод позволяет высокоуровневому жрецу неких Сил построить некрофидия. Опять-таки, метод долгий и утомительный. Он требует заклинаний «поиск (quest)», «нейтрализовать яд», «молитва», «тишина» и «змеиное очарование». Какой бы метод ни использовался, для монстра требуется полный скелет гигантской змеи (ядовитой или констриктора), убитой не позже 24 часов от начала заклинания. На создание уходит на 500 gp трав и зелий на каждый hp некрофидия, и всего требуется десять дней.

Некрофидий строится для конкретной цели (на которой заклинатель должен сосредоточиться, когда создает некрофидия), вроде «убить Рагнара Отважного» или «хранить в неприкосновенности Скипетр Тристома на алтаре». Некрофидий обладает логичным разумом, и не станет превратно понимать намерения своего создателя, но чары исчезают, когда его задача будет сделана или не сможет быть выполнена, например, когда он убьет Рагнара, или когда его владелец решит воспользоваться Скипетром Тристома.

Создатель **должен** хотеть, чтобы некрофидий служил своей цели. Он не может, к примеру, построить червя смерти, чтобы «проползти в хижину друида и украсть его посох», если создатель действительно намерен использовать некрофидия всего лишь для отвлечения внимания. Не может он и построить больше одного червя смерти и поручить каждому из них убить Рагнара, поскольку он не может вложить во второго червя смерти задачу, которую он намерен увидеть выполненной первым. По этой причине некрофидии почти никогда не действуют командой.

Ходят слухи, хотя и не особо обоснованные, что некогда были методы создания некрофидия, который соответствовал бы всем нынешним спецификациям и вдобавок получал 1 HD за каждое прослуженное своей цели столетие.

Экология: Некрофидий не ест и не выполняет сколь-нибудь полезной экологической функции. Он полностью выключен из окружающей его экосистемы.

Needleman

Plant, Carnivorous

Rat

Raven (Crow)

Пугало (Scarecrow)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой/Земля
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Нет
INTELLIGENCE:	Нет (0)
TREASURE:	Нет
ALIGNMENT:	Злой (законный, нейтральный или хаотичный)
NO. APPEARING:	1
ARMOR CLASS:	6
MOVEMENT:	6
HIT DICE:	5
THACO:	15
NO. OF ATTACKS:	1+взгляд
DAMAGE/ATTACKS:	1d6+очарование
SPECIAL ATTACKS:	Очарование (см. ниже)
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	M (рост 6’)
MORALE:	Элита (13-14) (если сознательно)
LEVEL/XP VALUE:	1,400

Пугала – это могущественные зачарованные существа, изготовляемые из тех же материалов, что и обычные пугала. Они не обладают разумом, но могут следовать простейшим инструкциям создавшего их жреца.

Каждое пугало обладает неповторимо внешностью, но у всех есть несколько общих черт. Их тела, ноги и руки всегда делаются из деревяшек (вроде помела или садовой ограды) и скрепляются конопляной веревкой. Каркас покрывается рваным тряпьем, иногда внутрь набивается трава или солома. Головой служит выдолбленная тыква с вырезанным на ней лицом. После оживления в глазницах пугала загорается свирепый огонь. Их намерения всегда злые.

Пугала легкие, но медлительные. Колени и локти гнутся в обе стороны, из-за чего они шагают неровной, подпрыгивающей походкой. Голова свободно вращается.

Пугала не говорят ни на каком языке, но, нападая, хихикают, как гиены.

Сражение: Каждый раунд пугало может один раз посмотреть на одно существо в радиусе 40 футов. Любой разумный человек или получеловек, встретив этот взгляд, будет очарован, если только не выбросит спас-бросок от заклинаний. Очарованный будет скорее слепо обожать, чем послушно выполнять приказы. Очарованная жертва стоит столбом, руки безвольно болтаются, позволяя пугалу бить снова и снова (автоматическое попадание в каждом раунде). Очарование держится, пока либо пугало не покинет эту зону на один полный ход, либо его не убьют.

Прикосновение пугала причиняет 1d6 повреждений и обладает тем же самым чарующим эффектом (разрешается спас-бросок). По своей природе пугала особо уязвимы перед огнем. Все основанные на огне атаки получают премию +1 к попаданию и +1 к каждой кости повреждения. На пугал не действуют заклинания «сон», «очарование», «удержание» или «совет», и они иммунны к основанным на холоде атакам.

Пугало атакует одну жертву за раз, снова и снова ударяя первого очарованного им, пока тот не погибнет. Забивая свою жертву, пугало использует свою атаку взглядом, чтобы очаровать как можно больше противников. Пугала всегда атакуют, пока не будут уничтожены или не получат приказ прекратить.

Ареал/Общество: У пугал нет ни предпочитаемого ареала, ни общества. Они существуют лишь для того, чтобы служить создавшему их жрецу. Они наилучшим образом выполняют любой простой приказ из одной-двух фраз, не заботясь о собственной безопасности.

Для создания пугала требуется либо специальное руководство, либо высокоуровневый жрец должен применить следующие заклинания: «оживить предмет», «молитва», «команда» и «задание». Сама конструкция требует трех недель работы, но материалы дешевы – по одному золотому за каждый hp пугала. Последний шаг, наложение заклинания «задание», выполняется в новолуние.

Пугал можно конструировать для убийства конкретного лица. Для этого надетые на пугало тряпки должны быть от намеченной жертвы. Когда пугало оживлено, жрецу достаточно обронить единственное слово: «Задание». Тогда пугало отправится прямиком к жертве. Достигнув жертвы, пугало проигнорирует всех прочих существ и сосредоточит свои взгляды и атаки целиком на особе, которую поручено убить. После убийства жертвы магия пугала-с-заданием развеивается, и оно рассыпается в прах.

Экология: Будучи конструкциями, пугала не обладают жизненным сроком. Создавшая их магия не дает их рванине разлагаться и оберегает их от воздействий холода.

Сознательные пугала

Большинство пугал дезинтегрируются после смерти своего создателя, однако некоторые (10%) обретают сознание. У этих пугал низкий интеллект, но дьявольская хитрость. Они крадутся по стране, совершая по ночам злодеяния и скрываясь в дневные часы. Поскольку пугала ненавидят огонь и не подвержены влиянию холода, сознательные пугала стараются попасть в холодные края. По пути пугала убивают всех встречных, включая и тех, кто не представлял никакой угрозы. Сознательные пугала ненавидят всякую жизнь и убивают людей и полулюдей при всякой возможности.

Shadow, Slow

Skulk

Snail

Sprite

Таер (Taer)

CLIMATE/TERRAIN:	Арктический и субарктический/Горы
FREQUENCY:	Очень редкий
ORGANIZATION:	Клан
ACTIVITY CYCLE:	Дневной
DIET:	Всеядный
INTELLIGENCE:	Низкий (5-7)
TREASURE:	Нет (см. ниже)
ALIGNMENT:	Нейтральный
NO. APPEARING:	10-40
ARMOR CLASS:	4
MOVEMENT:	18
HIT DICE:	3+6
THACO:	17 (или 16?)
NO. OF ATTACKS:	3 или 1
DAMAGE/ATTACKS:	1d6/1d4/1d4 или оружием +3
SPECIAL ATTACKS:	Вонь (см. ниже)
SPECIAL DEFENSES:	См. ниже
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	М (рост 6,5')
MORALE:	Стойкий (11-12)
LEVEL/XP VALUE:	270

Таеры – это раса косматых гуманоидов, обитающих в холодных горных регионах. Они выглядят как помесь пещерного человека с человекообразной обезьяной. Они плотного телосложения с бочкообразной грудью. Длинные мощные руки достают до лодыжек, оканчиваясь большими широкими кистями. Тело целиком покрыто густым, маслянистым, спутанным мехом, цветом от снежно-белого до серого. Голова крупная, но практически лишенная лба. Подобно многим другим снежным существам у таера есть второе прозрачное веко, позволяющее четко видеть даже в сильную метель, не рискую повредить глаза. Говорят таеры на грубом языке, состоящем из гортанных ворчаний и шлепков по телу.

Сражение: Большинство таеров оружия стыдятся, хотя некоторые (25%) швыряются огромными каменными копьями, прежде чем сблизиться для рукопашной. Любое брошенное таером копье благодаря его силе получает премию +1 к атаке и +3 к повреждению. В рукопашной таер атакует ногой/рукой/укусом.

Поры таера выделяют жировое вещество, покрывающее мех. Запах этого вещества на редкость гнусен. Все существа в радиусе 10 футов от таера должны выполнить спас-бросок от разящего дыхания, иначе будут страдать от дезориентации и тошноты 1d4+1 часов, получив на это время штраф к атаке -2 и к повреждению -1. Это же самое жировое вещество защищает таера от холода, включая магический холод.

Защищая свою территорию, таеры проявляют не только свирепость, но и хитрость. Они хорошо знакомы с родимыми горами и всегда используют это к своей выгоде. Обычные уловки включают провоцирование лавины, сбрасывание камней вниз на ничего не подозревающие жертвы, закапывание в снег возле горных троп и прикрытие трещин в горном склоне снегом, создавая тем самым волчью яму.

Ареал/Общество: Таеры живут кочевыми кланами, состоящими из нескольких родственных семей. Такие кланы насчитывают 10d4 особей. Кланы бродят вдоль края высоких горных хребтов, проходя в день две-три мили туда-сюда в границах обозначенной территории.

В светлое время суток взрослые самцы и самки таеров отправляются вниз по склону к границам линии снегов на поиски пищи. Таеры собирают и едят практически все,

включая лишайники, личинки, семена, кору деревьев, птичьи яйца и горных козлов. Таеры никогда не охотятся на людей или полулюдей ради еды, предпочитая отгонять разумных существ демонстрацией силы и громким уханьем и воплями.

Таеры от природы суеверны и не доверяют железу и металлу. Они избегают любых существ, которые носят одежду для защиты от холода, явно придавая некое сверхъестественное значение наличию внешних покровов. Поклоняются таеры собственному снежному богу, выпрашивая добрую охоту и снег для укрытия. Кланы носят с собой грубо изготовленного каменного идола-защитника. Таеры верят, что размеры статуи связаны с даруемой им магической защитой. Некоторые статуи-защитники весят до 2,500 фунтов, чтобы их поднять требуются несколько самцов таеров.

У таеров нет логов как таковых, ночью они спят в глубоких снежных насыпях или посреди скальных обнажений. Каждое утро до ухода собирателей кормящие самки, дети и охранная статуя помещаются внутрь ближайшей доступной пещеры. Затем взрослые маскируют вход в детскую камнями, снегом и льдом. Снаружи прячется самый старый самец. Этот самец попытается отвлечь всякое существо, подошедшее днем к детской на расстояние 20 футов. Любая попытка открыть вход в детскую заставит самца броситься в атаку. Защищая детскую, старейший самец получает премию +2 к атаке и +2 к повреждению. Его атаки направлены скорее на то, чтобы ранить и отпугнуть непрошенных гостей, а не убить их.

Даже когда человек или получеловек утрачивает ориентацию от вони таера, таер скорее оставит его раненным и без сознания, чем на самом деле убьет.

Экология: Таеры украшают себя отполированными зубами и рогами, но настоящих сокровищ не держат. Иногда (25%) у клана есть какой-нибудь металлический предмет, доставшийся от бедолаги-путешественника. С вероятностью 10% это будет волшебное оружие. Такой предмет всегда завернут в кожу, чтобы таерам не приходилось касаться его напрямую. Таскание с собой этого металлического предмета имеет для таеров религиозное значение – это защита от пользующихся металлом людей. Они боятся людей, потому что те временами охотятся на таеров ради их желез, вырабатывающих маслянистый секрет для меха. На открытом рынке железы стоят 500 золотых и могут использоваться для изготовления зелья *защиты от холода*.

Tentamort

Черепаха (Turtle)

SPECIES:	**Морская гигантская**	**Цапающая гигантская**
CLIMATE/TERRAIN:	Любой/Море или океан	Любой/Озеро или большая река
FREQUENCY:	Необычный	Необычный
ORGANIZATION:	Одиночка	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой	Любой
DIET:	Всеядный	Всеядный
INTELLIGENCE:	Нет (0)	Нет (0)
TREASURE:	Нет	Нет
ALIGNMENT:	Нейтральный	Нейтральный
NO. APPEARING:	1-3	1-4
ARMOR CLASS:	2/5	0/5
MOVEMENT:	1, Sw 15	3, Sw 2
HIT DICE:	15	10
THACO:	5	11
NO. OF ATTACKS:	1	1
DAMAGE/ATTACKS:	4d4	6d4
SPECIAL ATTACKS:	Нет	Длинная шея
SPECIAL DEFENSES:	Прячет конечности	Прячет конечности
MAGIC RESISTANCE:	Нет	Нет
SIZE:	G (диаметр 50’)	G (диаметр 40’)
MORALE:	Чемпион (15-16)	Элита (13-14)
LEVEL/XP VALUE:	5,000	3,000

Гигантские черепахи – это просто огромные разновидности обычных черепах, которых можно ежедневно встретить в дикой природе. Они во всем, кроме размера, похожи на своих обычных тезок.

Характерная черта черепахи – костяной наружный панцирь. Нижняя часть панциря называется нагрудником, а верхняя щитом. Именно в свой панцирь черепаха втягивает руки, ноги и голову, когда ей угрожают. Некоторые черепахи не могут полностью прикрыть таким манером свои конечности, и для защиты прижимают свои руки и ноги очень близко к панцирю.

Гигантские черепахи едят все, что доступно в их среде обитания, от живых растений до насекомых всех размеров, мелких млекопитающих и всех сортов рыб. Предпочитают свежие зеленые растения и живых червей, поскольку падаль и гниющие растения черепахам не по вкусу. Разумеется, если черепахе недвусмысленно грозит голодная смерть, она будет не столь переборчива в харчах.

У черепах очень большая протяженность жизни – от 30 до 150 лет, в зависимости от вида. Они двигаются медленно, а потому, встретив врага, скорее укроются в панцире, чем станут драться или удирать. Однако если ей настойчиво досаждать или причинить вред, быстрый и мощный укус гигантской черепахи может стать по-настоящему смертельным оружием.

В большинстве культур мясо гигантской черепахи считается деликатесом, оно очень питательно и вкусно. Также высоко ценятся и верхние части панцирей черепахи, поскольку из них можно сделать маленькие хижины, крепкие крыши, или даже лодки. Без исключений тропические плавающие разновидности морских черепах вкуснейшие и обладают самыми привлекательными панцирями.

Гигантские морские черепахи (Giant Sea Turtles)

Эти, как правило, неагрессивные морские существа свирепо сражаются, если им надоедать или угрожать. Разрывающий укус гигантских морских черепах причиняет 4d4 повреждения несчастной жертве. Если они всплывут под небольшим судном, то могут

перевернуть его. Для гребной лодки вероятность этого 90%, но для типичного драккара всего лишь 10%. Модифицируйте эту базовую вероятность для прочих мореходных судов согласно их размеру и устойчивости.

У головы и плавников гигантских морских черепах АС 5, у панциря АС 2. Если черепаха втягивает голову и плавники в свой домик-панцирь, будь то для обороны или для отдыха, тогда все атаки считаются направленными против панциря (т.е. АС 2).

Гигантские цапающие черепахи (Giant Snapping Turtles)

Вселяющие ужас своей агрессивностью и непомерной прожорливостью гигантские цапающие черепахи встречаются только в больших озерах и реках. Многие мифы об озерных чудовищах появились на свет при виде этих относительно распространенных пресноводных существ.

Они таятся на дне возле берега, потому что плавают не очень быстро. Из-за их неподвижности противники черепах получают штраф -3 к броскам ошеломления. Затем следует внезапный и стремительный бросок длинной шеи (на расстояние до десяти футов), чтобы схватить жертву. Как только жертва будет укушена (6d4 повреждений), она неизбежно будет схвачена мощными челюстями. Только успешный бросок на сгибание прутьев/поднимание решеток освободит ее из дьявольской пасти, а до тех пор жертва не может воспользоваться ни заклинаниями, ни оружием. Тем временем, в каждый последующий за схватыванием раунд повреждения от укуса наносятся автоматически. Когда жертва утратит сознание, гигантская цапающая черепаха дергает головой назад, мягко подбрасывая жертву на несколько футов в воздух, и приветливо распахивает навстречу жертве свою пасть.

Легкобронированные голова и конечности этих монстров в вытянутом положении имеют АС 5, но панцирь дает телу и втянутым конечностям защиту с АС 0.

Tyrg

Wolf, Mist

Wraith

Zombie, Sea

Зигом (Zygom)

CLIMATE/TERRAIN:	Любой/Суша
FREQUENCY:	Редкий
ORGANIZATION:	Одиночка
ACTIVITY CYCLE:	Любой
DIET:	Человеческие ткани
INTELLIGENCE:	Нет (0)
TREASURE:	Случайное (или имущество хозяина)
ALIGNMENT:	Нейтрально-злой
NO. APPEARING:	1d3
ARMOR CLASS:	6
MOVEMENT:	1 (или скорость хозяина)
HIT DICE:	3 (или HD хозяина)
THACO:	17 (или THAC0 хозяина)
NO. OF ATTACKS:	1 (или атака хозяина)
DAMAGE/ATTACKS:	Особое (или оружием хозяина)
SPECIAL ATTACKS:	Клейкое молочко
SPECIAL DEFENSES:	Нет
MAGIC RESISTANCE:	Нет
SIZE:	2-3 дюйма на грибницу (или размер хозяина)
MORALE:	Особое
LEVEL/XP VALUE:	120

Зигомы это маленькие поросли отдельно растущих грибков с короткой тонкой ножкой и яйцеобразной шляпкой. Одна или две дюжины этих грибков объединяются общей корневой системой, образуя единое общинное существо, зигома.

Сражение: Зигомы, как таковые, не атакуют. Всякий раз, когда колония зигомов вступает в грубый контакт с любым существом, существует вероятность 1 из 6, что к существу накрепко прилипнет бледно-голубое «молочко» из разломанной шляпки. Молочко необычайно клейкое, оно может склеивать материалы на 1d4+1 дня, после чего высыхает и осыпается. Клей зигомов может причинять сильные неудобства, приклеивая оружие к цели, одно существо к другому и т.д. При попадании клея на плоть, существо будет заражено колонией спор зигома, которые начнут расти к тому времени, как клей осыпется, позволяя зигому заразить и взять под контроль хозяина. (Более подробно о последствиях заражения см. раздел «Экология»).

Поскольку зигомы обладают фунгоидным разумом, абсолютно чуждым человеку, на них не действует никакая магия, влияющая на сознание – заклинания дезориентации, очарования, доминирования, гипноза или удержания.

Ареал/Общество: По до сих пор не ясным причинам, зигомы встречаются только возле Барьерных Пиков. Поскольку эти существа – новая, чужая форма жизни с неизвестной формой разума или общественной структурой, была выдвинута догадка, что зигомы – инопланетные монструозности, неким образом попавшие на Семлю. Поскольку они определенно вредоносны и опасны, можно предположить, что они были посланы сюда намеренно, но в это мало кто верит. Считается, что настоящее вторжение, или даже хитроумная диверсия, потребовала бы больше одной зоны высадки, чтобы подстраховаться на случай присемления в расплавленную лаву, глубокий океан или ледяную арктику. Несомненно, существа попали сюда случайно. Ученые разделились, считать ли сие, в общем, благом или злом.

Экология: Хотя они и могут существовать в земле, зигомы предпочитают заражать живую плоть и питаться кровью и тканями хозяина. Типичными хозяевами служат гигантские муравьи, гигантские крысы, крупные барсуки, молодые медведи и при случае мелкие гуманоиды (карлики, полурослики, гномы и им подобные). Теоретически

возможно, чтобы хозяином стало крупное существо (размером с человека или больше), но вряд ли это возможно, если только глупый путник решит прилечь на один из этих редких несемных грибков.

Заражение обычно происходит на голове, шее и спине (в области позвоночника). Важно отметить, заражение контролирует хозяина через мозг и нервные связи. Хозяин двигается, атакует и защищается согласно диктату овладевшего им зигома. Заражение приводит к смерти через 1d8 недель, в зависимости от размеров и телосложения захваченного существа.

Например, крошечное существо, вроде гигантского рабочего муравья, может протянуть не больше недели или двух, в то время как крепыш полурослик-воин может продержаться шесть, а то и семь недель. Это дает ему достаточно времени, чтобы, при удаче, добраться до помощи, вот только позволит ли это зигом?

Обратите внимание, что даже после смерти зигом остается пока не сожрет труп целиком, и только после этого двинется дальше. Что более важно, единственное известное лекарство от заражения зигомом (не считая столь редкой и чудодейственной магии, как заклинания «желания» и «изменения реальности») это заклинание «лечить заболевание».

Поскольку о зигомах известно очень мало, и еще меньше о том, как они попали на Семлю, в ближайшем будущем в Барьерные Пики может быть послана экспедиция. Кто знает, какие еще несемные тайны откроются тогда?